プレイステーション完璧攻略シリーズ

PlayStation

PaRappa The Rapper™

パラッパラッパー 公式ガイドブック

編著・伊藤ガビン

PaRappa The Rapper™

パラッパラッパー 公式ガイドブック

PlayStation®

I GOTTA

これはボクにとってのはじめての本です！
ボクや仲間たちの秘密や
ボクが住んでいる街の情報がたくさん詰め込まれてます。
もちろんゲーム攻略のヒントもね。
今までゲームが攻略できなかった人も、
この本を見てもう一回チャレンジしてみて！
キミならできるさ！

BELIEVE!!

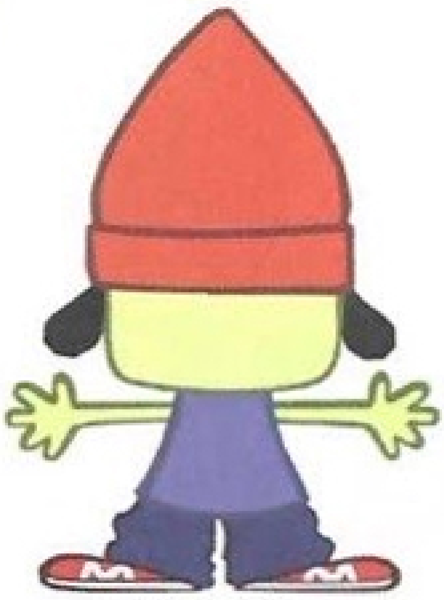
PARAPPA

パラッパくん

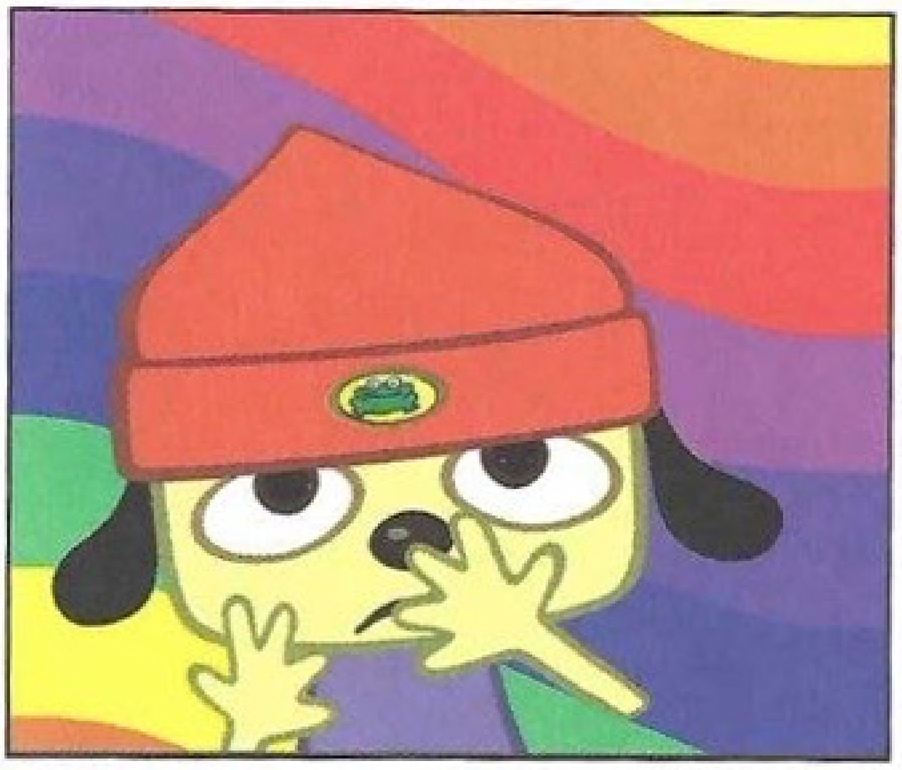
主人公はもちろんこの人

ヒーローになりたい！　いつもそう願っているのがパラッパくん。でもたいていは調子のいい妄想にひたっているだけというウワサ。しかし、大好きなサニーちゃんのハートをつかむためなら、I gotta believe！

FRONT

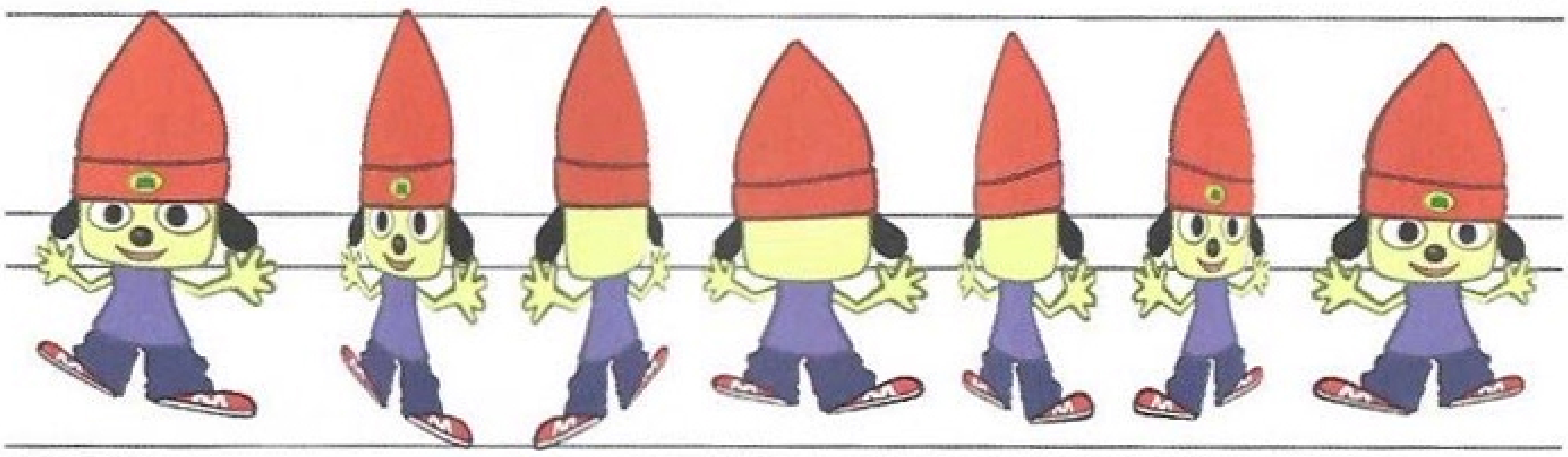


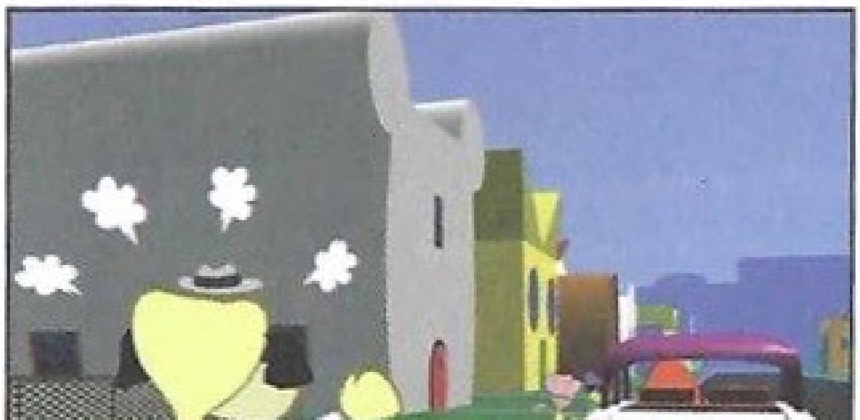
BACK



妄想大臣のパラッパくんです。

カッコイイ人を見ては自分の姿をだぶらせて舞い上がり、ピンチになるとサイアクの事態を想像してパニックになってしまう。かなりヤバめの男かも。でも！gotta believe!　と問題をのりこえていくのはさすがは主人公！



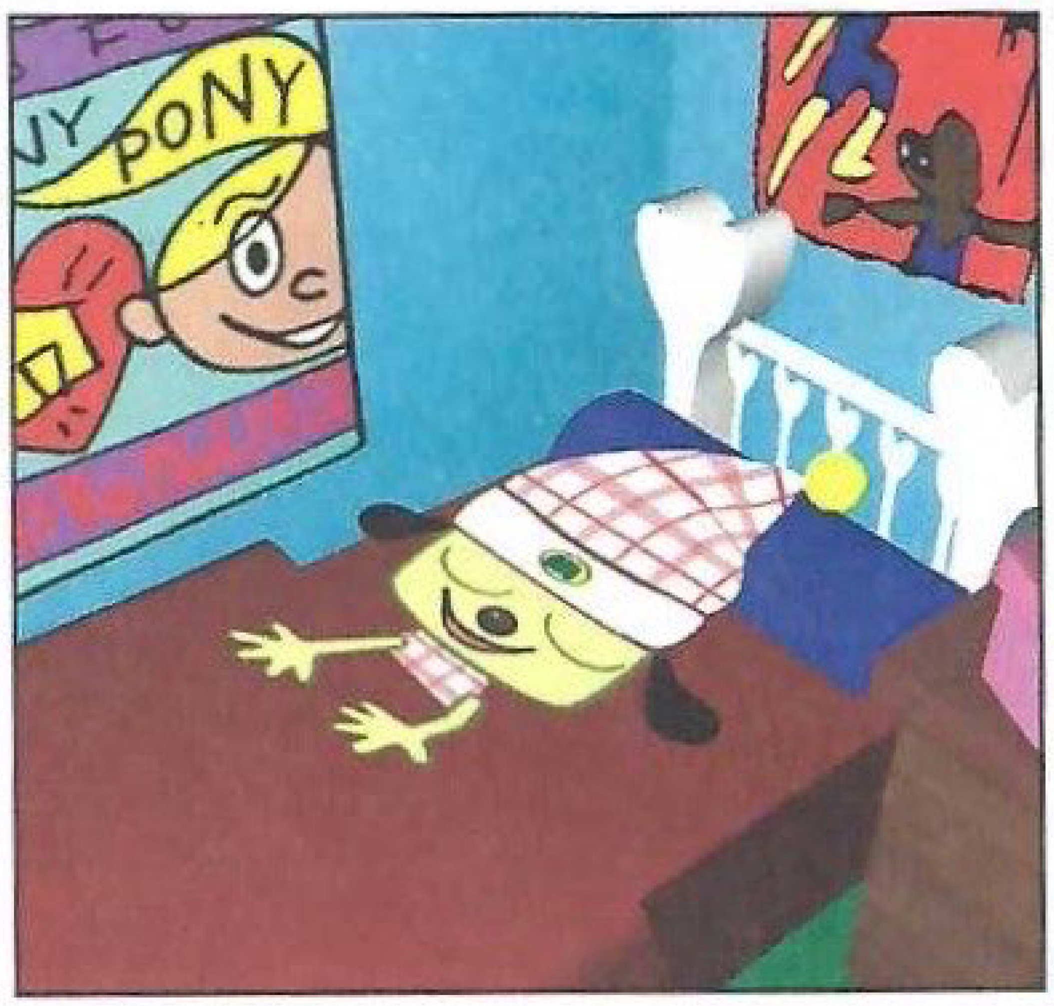


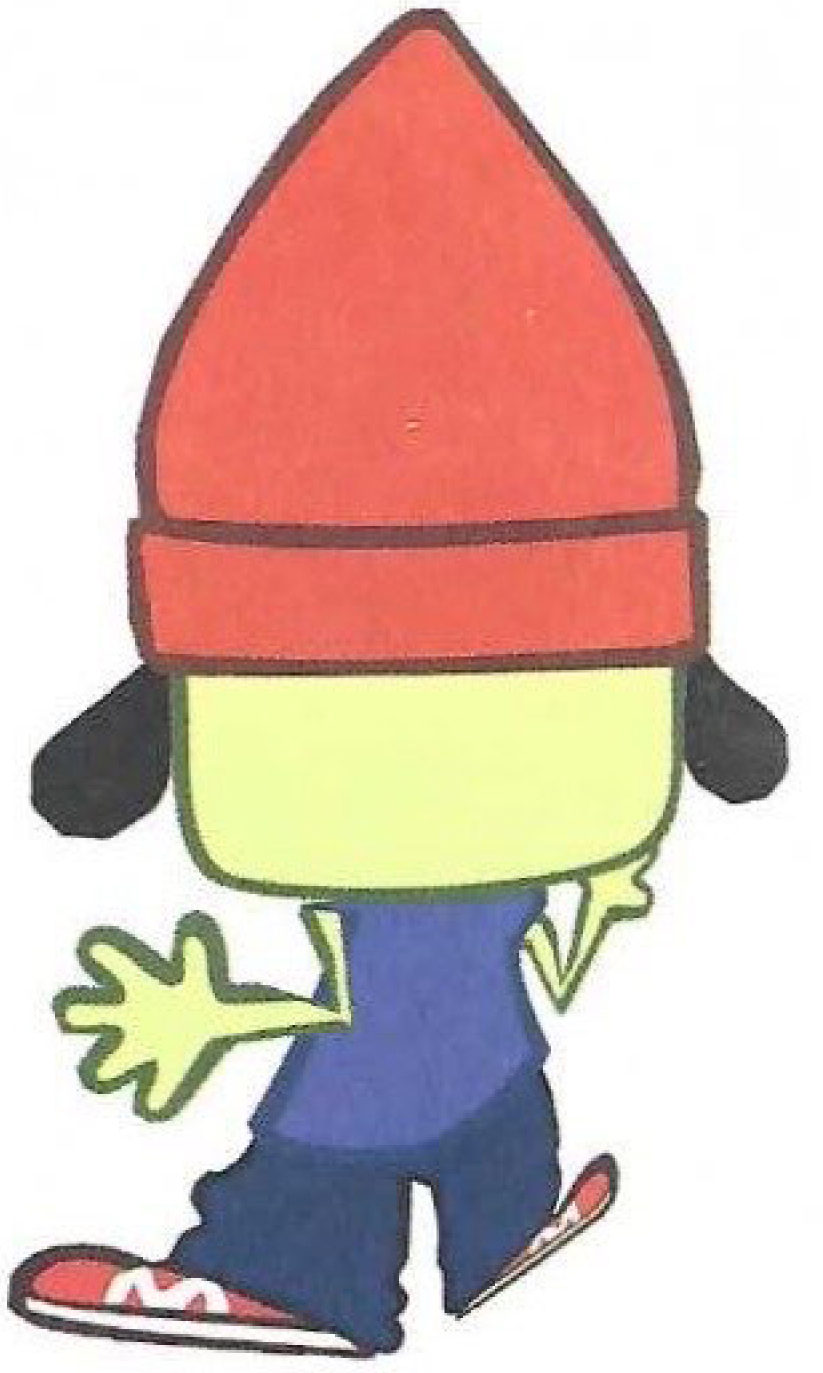
パラッパ！　免許とったの10分前だろうが！

ブンスカな後ろ姿はパラッパのパパ（通称パパパラッパ）です。男の60回ローンで大購入のパパの愛車を、パラッパったら！

ムムー！(痛)

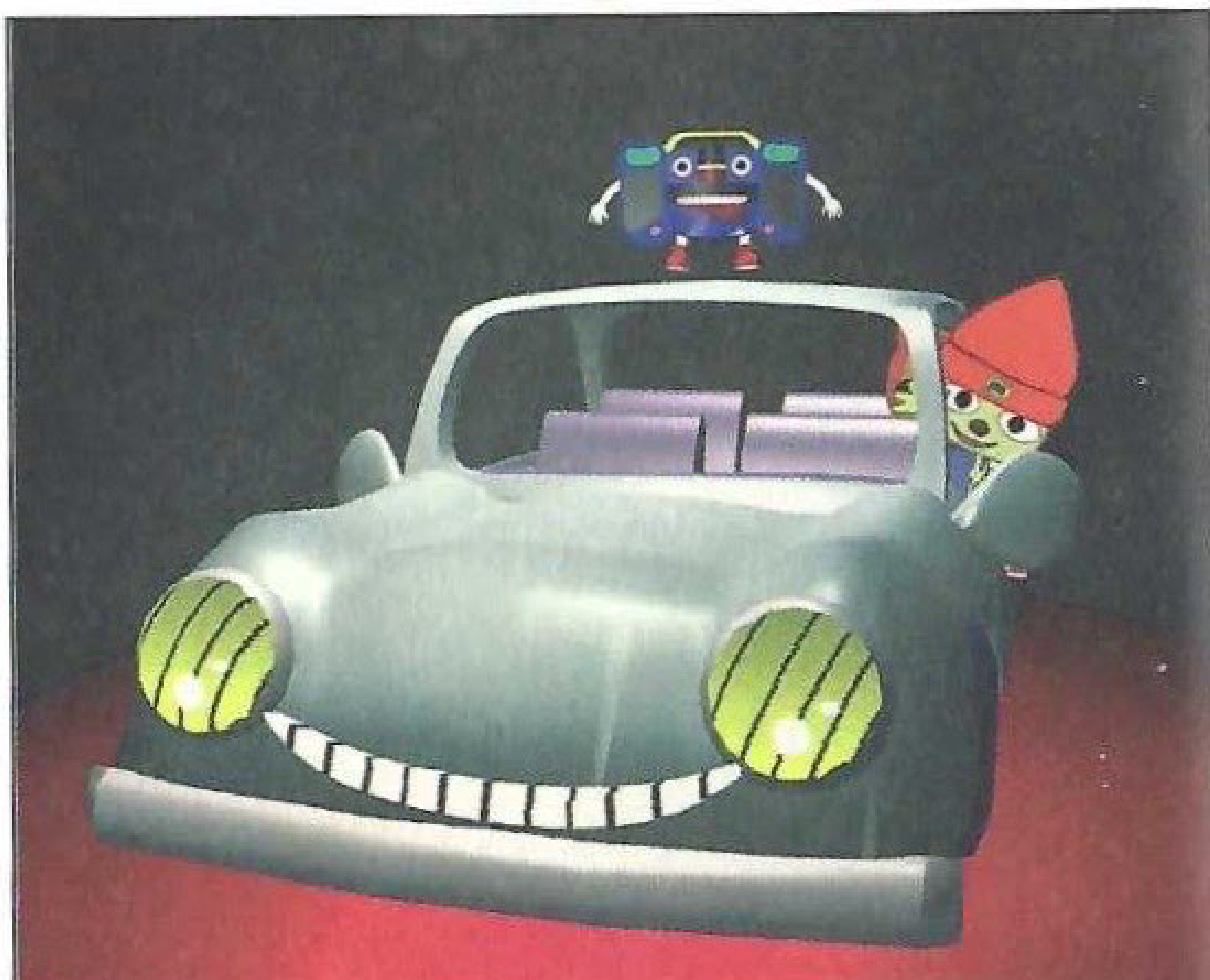
生きててよかった！(快)





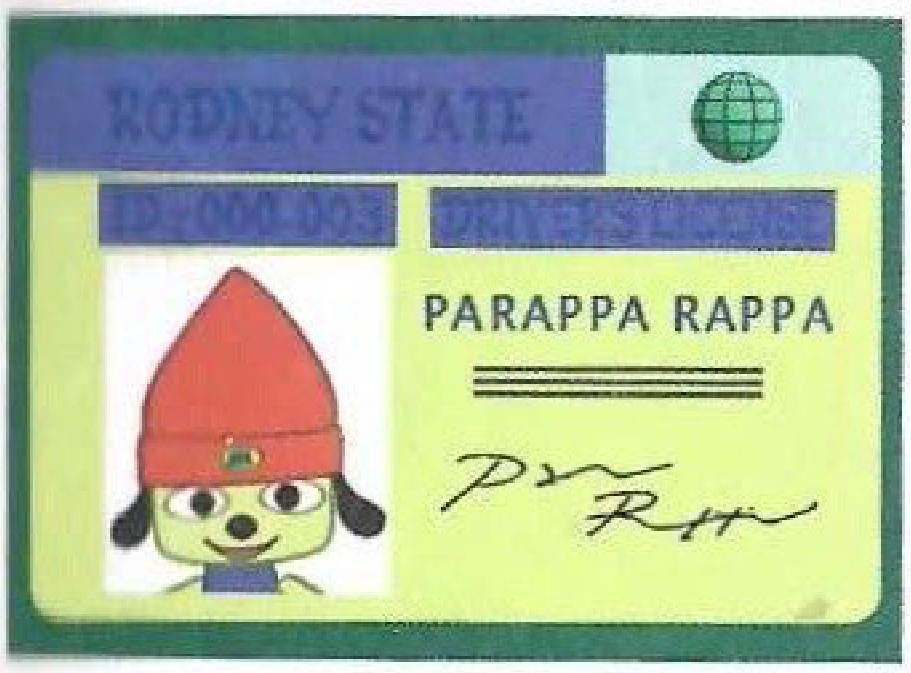
帽子かぶって寝てます

パラッパの部屋です。
壁には人気アイドルPONY PONYのポスターとか貼ってあったりします。
仰向け派です。あたまが、むれないか心配です。寝つきはよく、寝起きは悪いです。



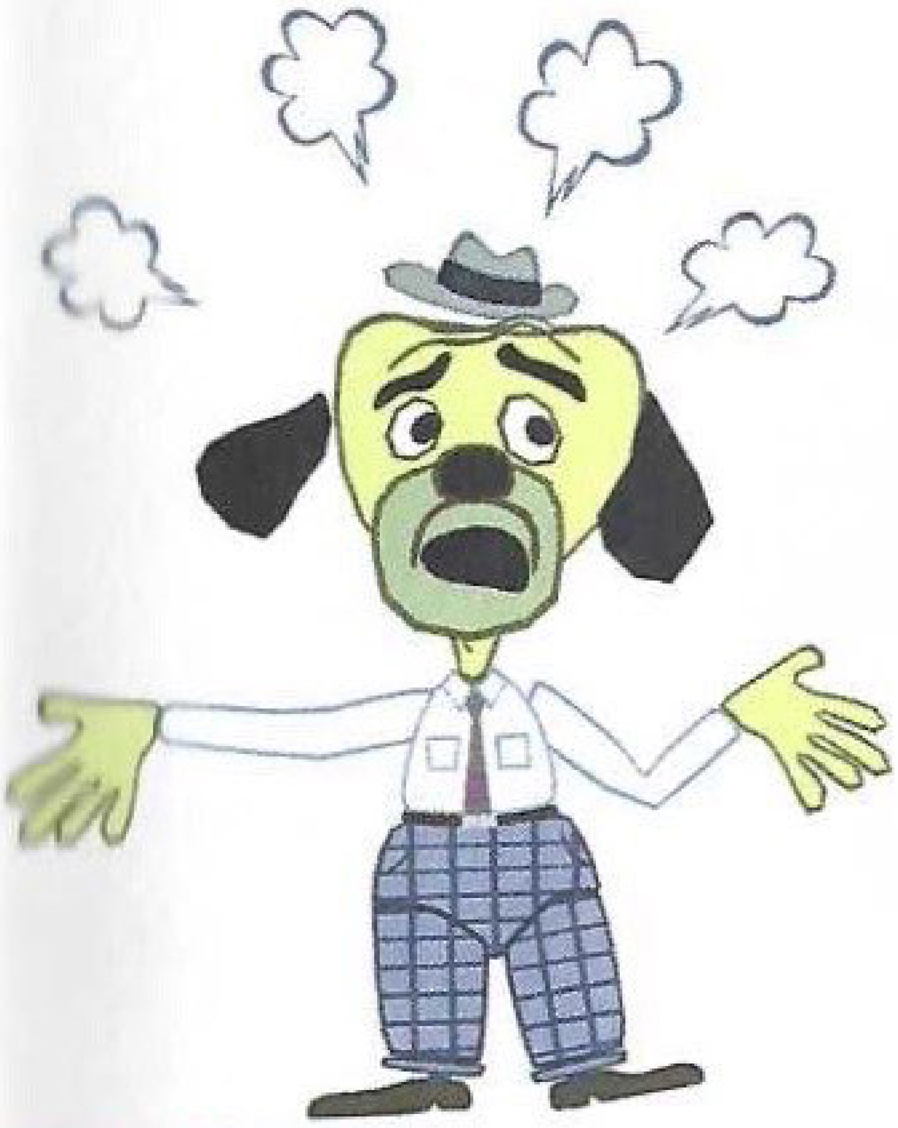
ニヤリとしたクルマでニヤリ

ステージ3をクリアするとこのジウジアーロがデザインした（ほんとはロドニー）このニヤリとしたクルマを手に入れることができる。これならパパパラッパも満足するでしょう。



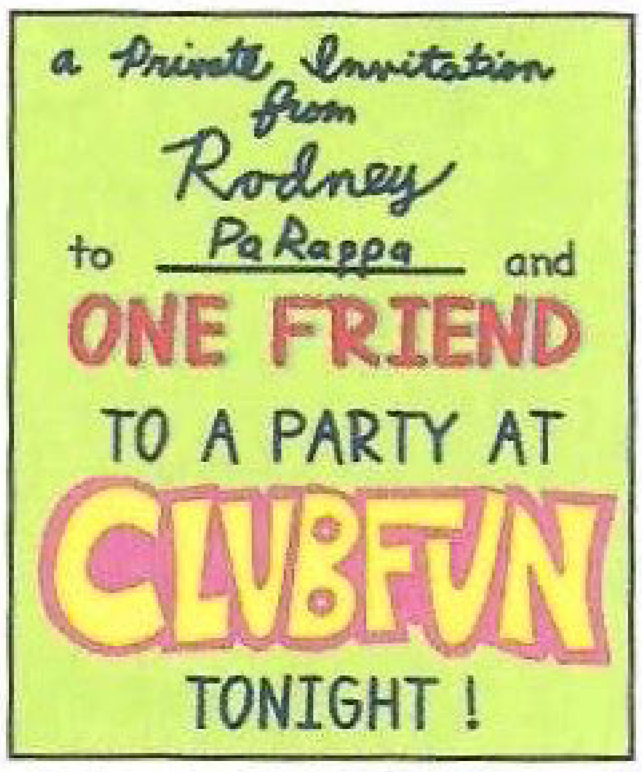
やった
ついに免許！

日本ではレンタルビデオ屋の会員になるときに使うことの多い免許だが、パラッパくんはクルマを運転するために免許を獲得！免許の写真をとるときはクシャミなどをするものだが、それもクリアしてかっこよく撮れてます。



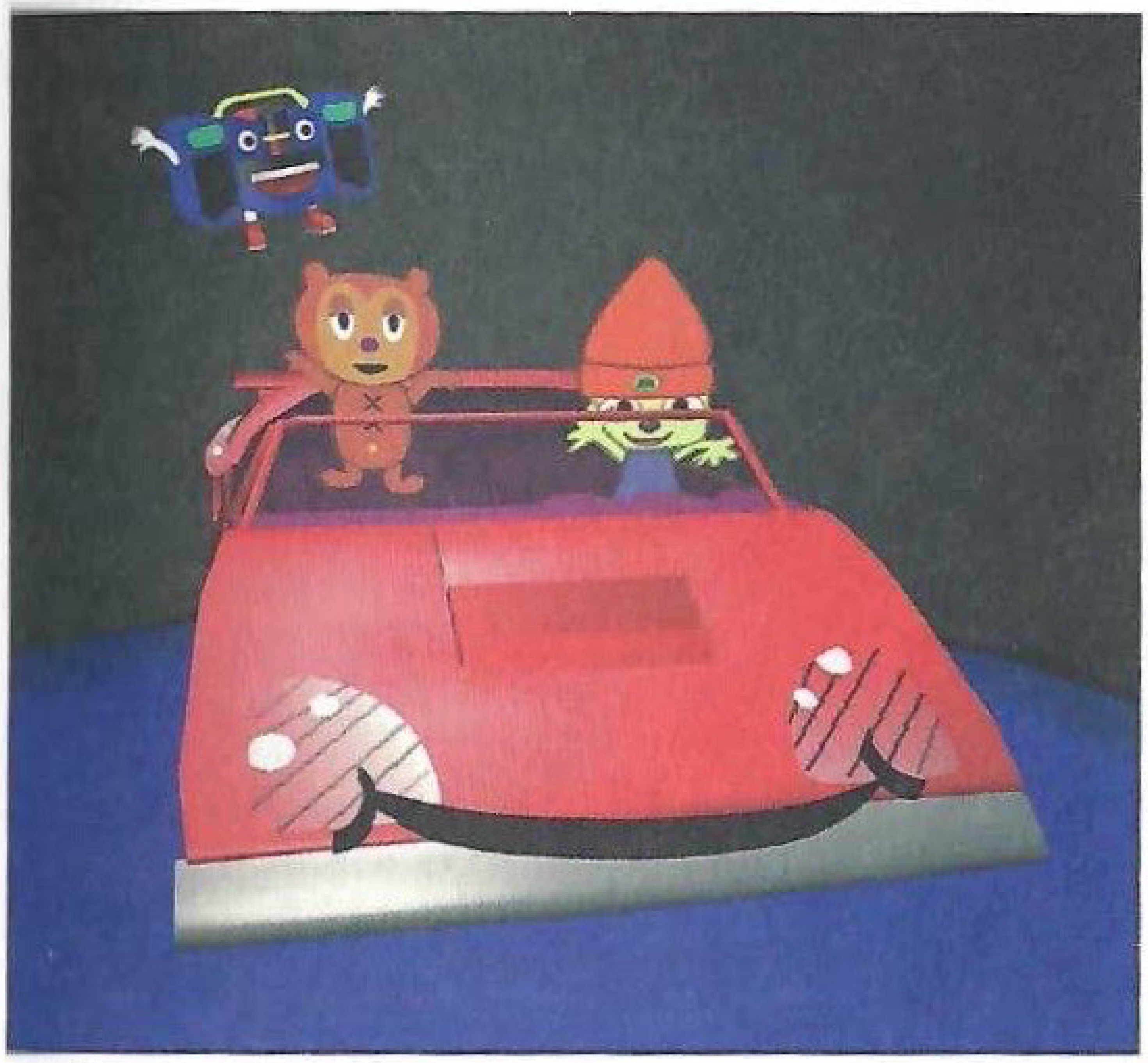
パラッパのパパです。

さえない中年のようなルックスだが、会社では経理の鬼と恐れられている、ような気がする。



CLUB FUNのパーティへの招待状が届いた！誰を誘うかって？

そりゃサニーちゃんに決まってますがな。サニーちゃんだよね。サニーちゃんです。そんな鼻息の荒いパラッパが、怖いサニーちゃんパパのお許しを得てパーティに誘っているのがステージ6なんです。ただし門限あり。



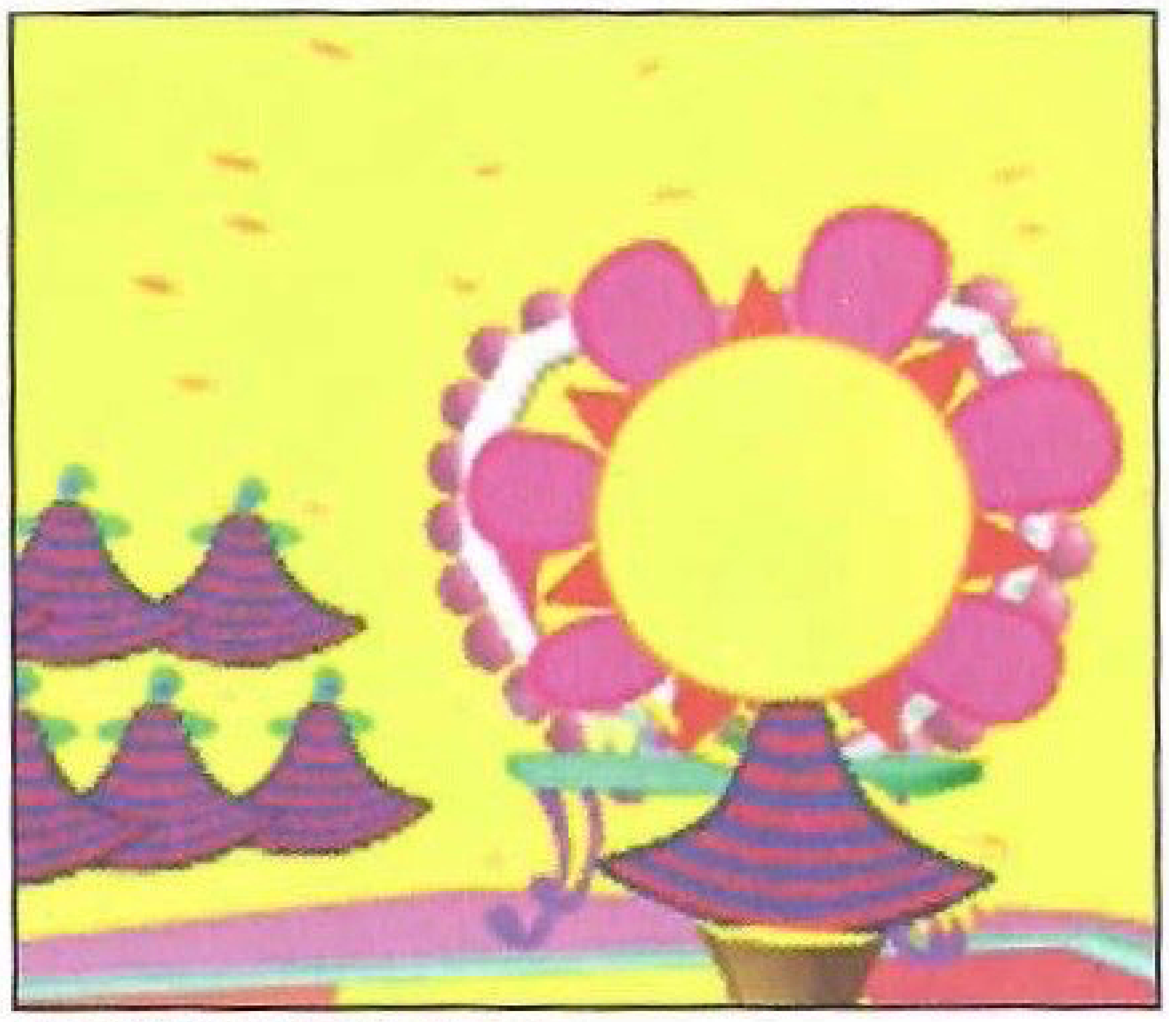
すげえ！　フリマでスーパーカー！

ステージ3をクールクリアするともらえるクルマが、このピニンファリーナがデザインした（ほんとはロドニー）スーパーカーになるって知ってた？でもパパパラッパにとっては運転しにくくて迷惑な話かも。

SUNNY FUNNY

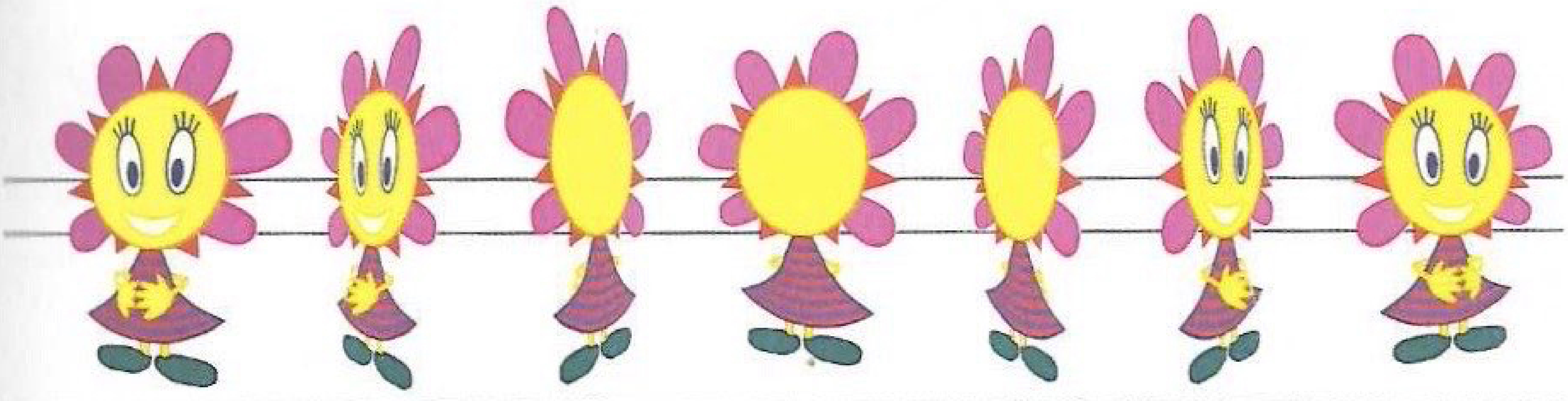
サニーちゃん
みんなの人気もの

明るくまっすぐな性格でみんなの人気者。まっすぐすぎて、だまされやすいのがちょっと心配。音楽を演奏したりパスタを作ったりするのが大好き。かっこいい軍人のパパの影響か、恋人の理想像は限りなく高い。



今日のお洋服は,えーと

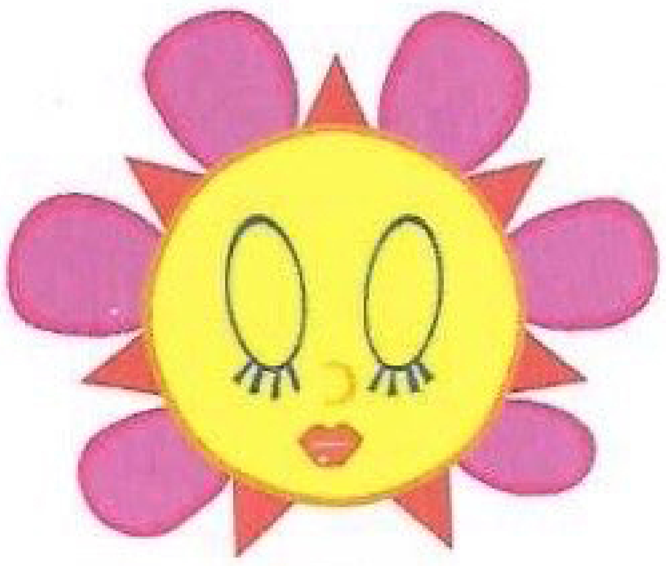
どれにしよっかな～って全部いっしょやないか！と言いたいところですが、サニーちゃんはAラインのワンピースのコレクターなんです。ゲームをクリアすると違う模様の服が見られるかも。



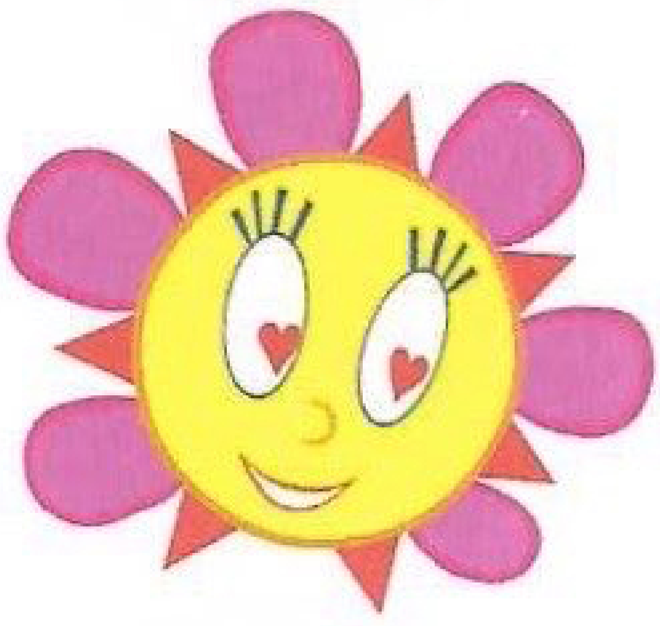
厳格なサニーちゃんのパパ！

っていうかお父上。であるところの、ジェネラル・ポッター将軍。キビキビッと音が出そうな動きが正確で速い。ダラダラした若者には厳しく、娘にはデレデレ。

サニーちゃんが
目を閉じて…(妄)



男らしいわ！(誤)

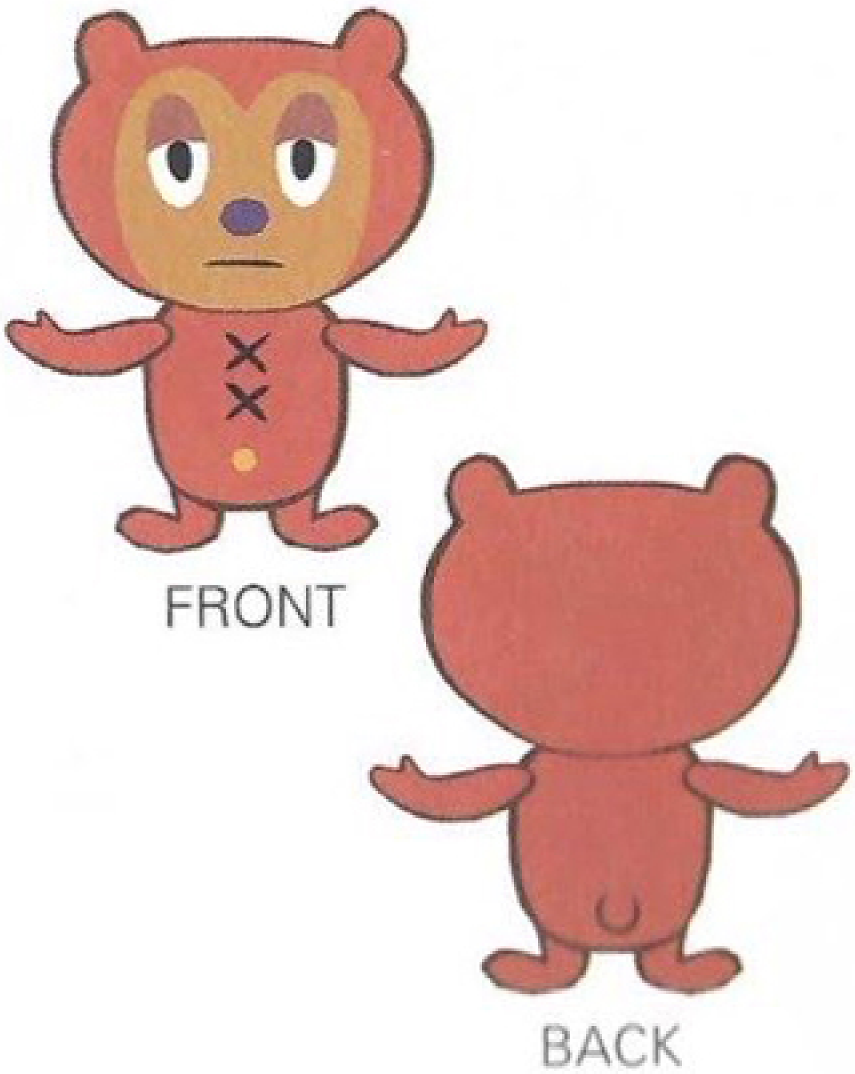


PJ BERRI

PJ

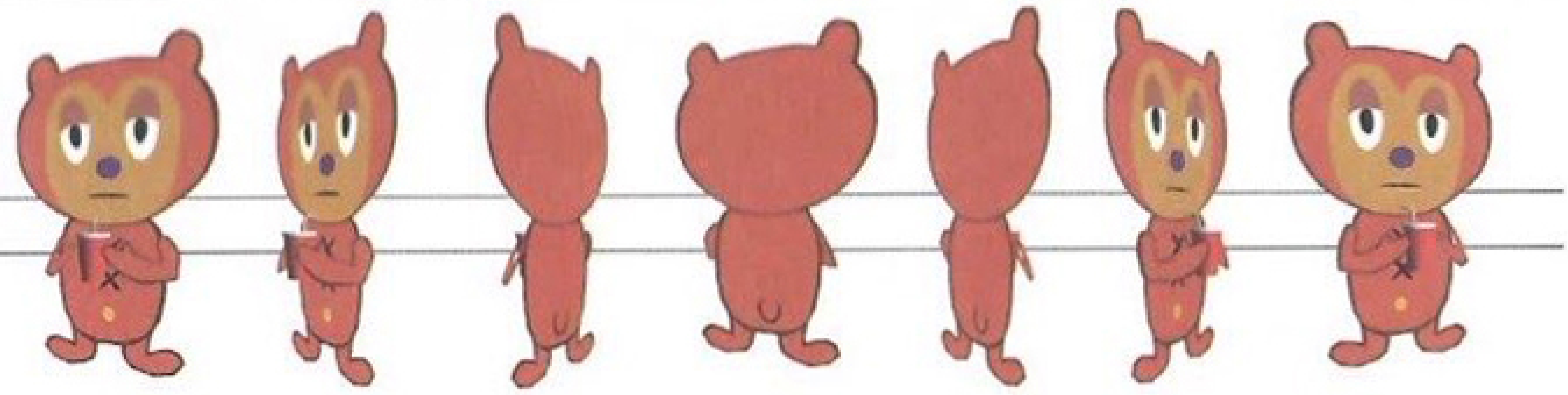
一日中パジャマを着ているからPJ

食べること、寝ること、そしてレコードを聞くことに人生のほとんどの時間をついやしているのがＰＪ。昼はほんとにぼんやりしているが、夜になるととびきりのスーパーＤＪとしてクラブで大人気だったりする。



昼間のＰＪは「食い」と「寝り」に忙殺されてます。

チャンキーバーガーに怖いオニーサンたちが登場したときも、ＰＪはひとり黙々と食っていました。ＰＪの口のまわりはいつも甘い匂いがしますが、ベトベトしています。



ＰＪＤＪはスーパーDJ

夜のＰＪはクラブの人気ものです。まるで別人のようなスピーディーな動きでレコードを回します。しかし、特製ヘッドフォンが両耳にピッタリはまりすぎのような気も…。

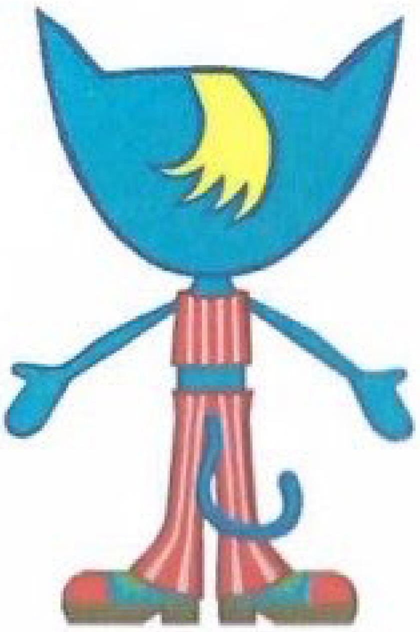
ンガーッ（睡）

うわあああっ（怖）

ケイティ

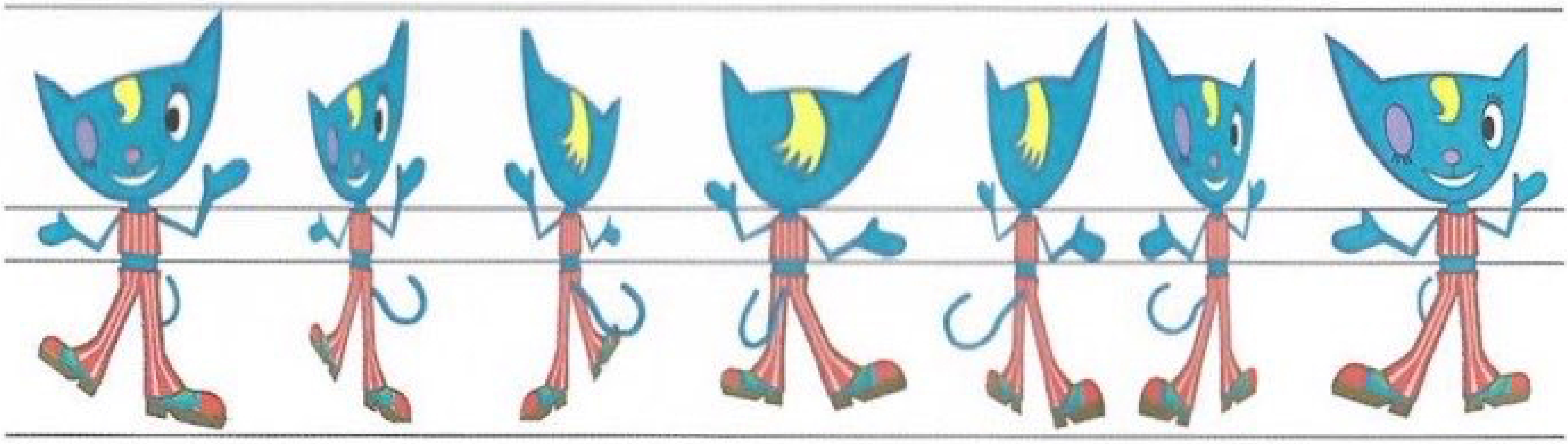
しっかり者の彼女がいてくれるからこそ

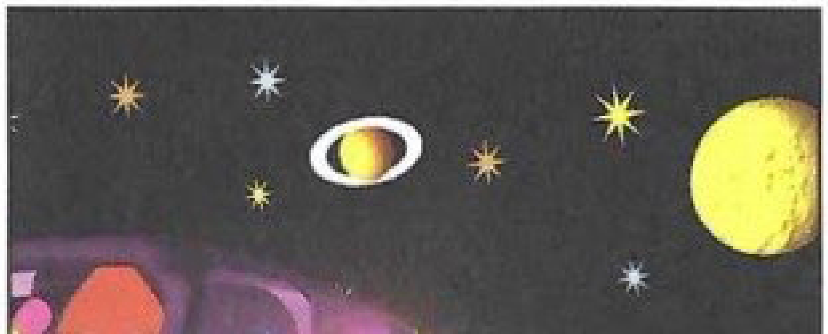
ケイティちゃんは、おしゃれで、お買い物が大好き。そして決断力が抜群だから、みんなにたよられて、ついつい仕切り役になりがち。でも本当はダンスや音楽が大好きで面倒見のいいやさしい女のコだ。



仕切り役と思われがちのケイティですが、

実は、やっぱ仕切ってます。セットアップ・プロデューサーとか言って、サニーちゃんのお誕生日を仕切りまくり。パラッパ&ＰＪはビビリまくり。でも命令するだけじゃなくて、自分でもしっかり仕事をするタイプ。



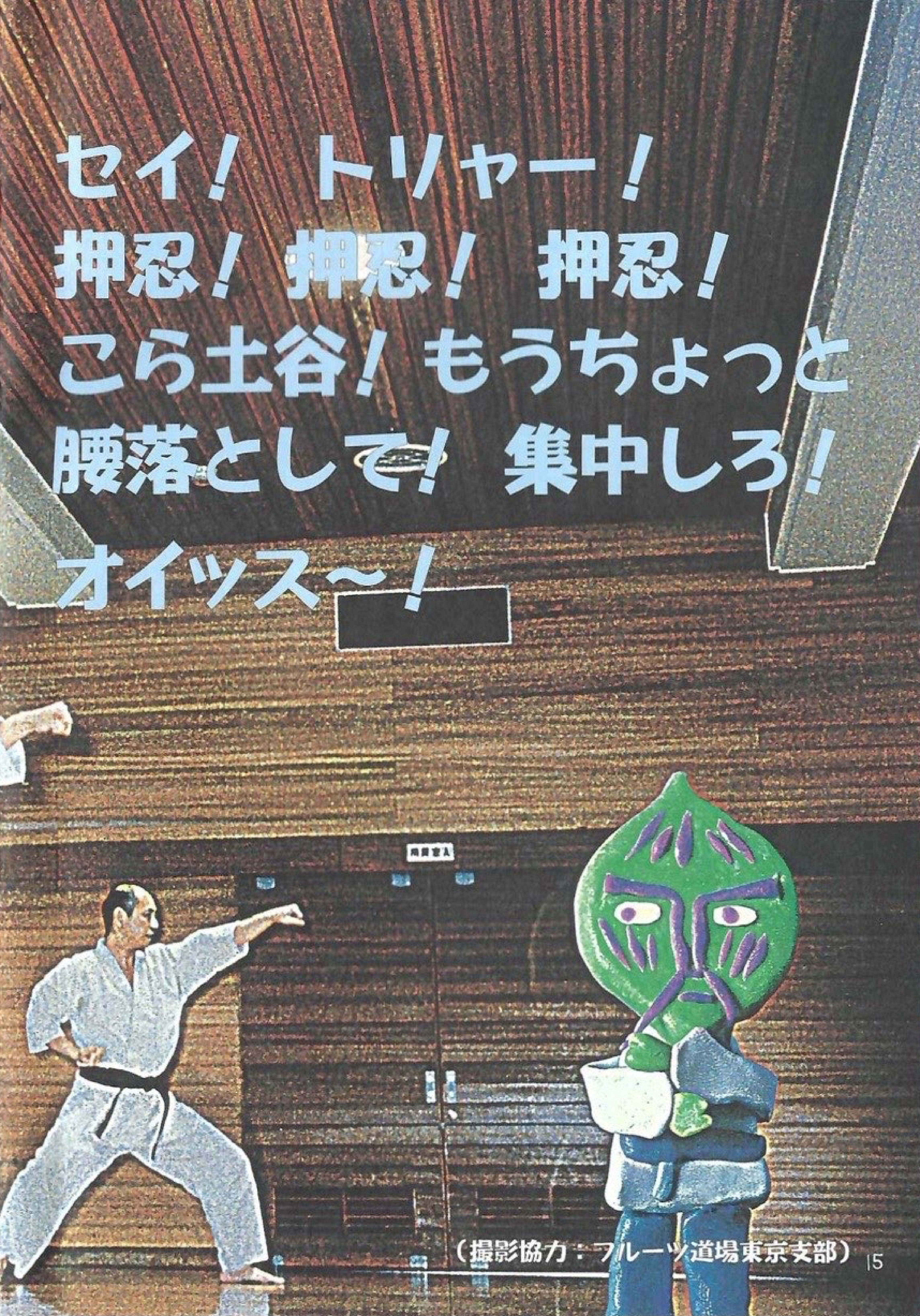


シャッターチャンス！

今どきの女のコであるところのケイティ嬢は写真にもはまってるご様子。っていうか冷静っすよね、宇宙まですっ飛ばされながらカシャリ。ケイティのとてもかわいい部分。

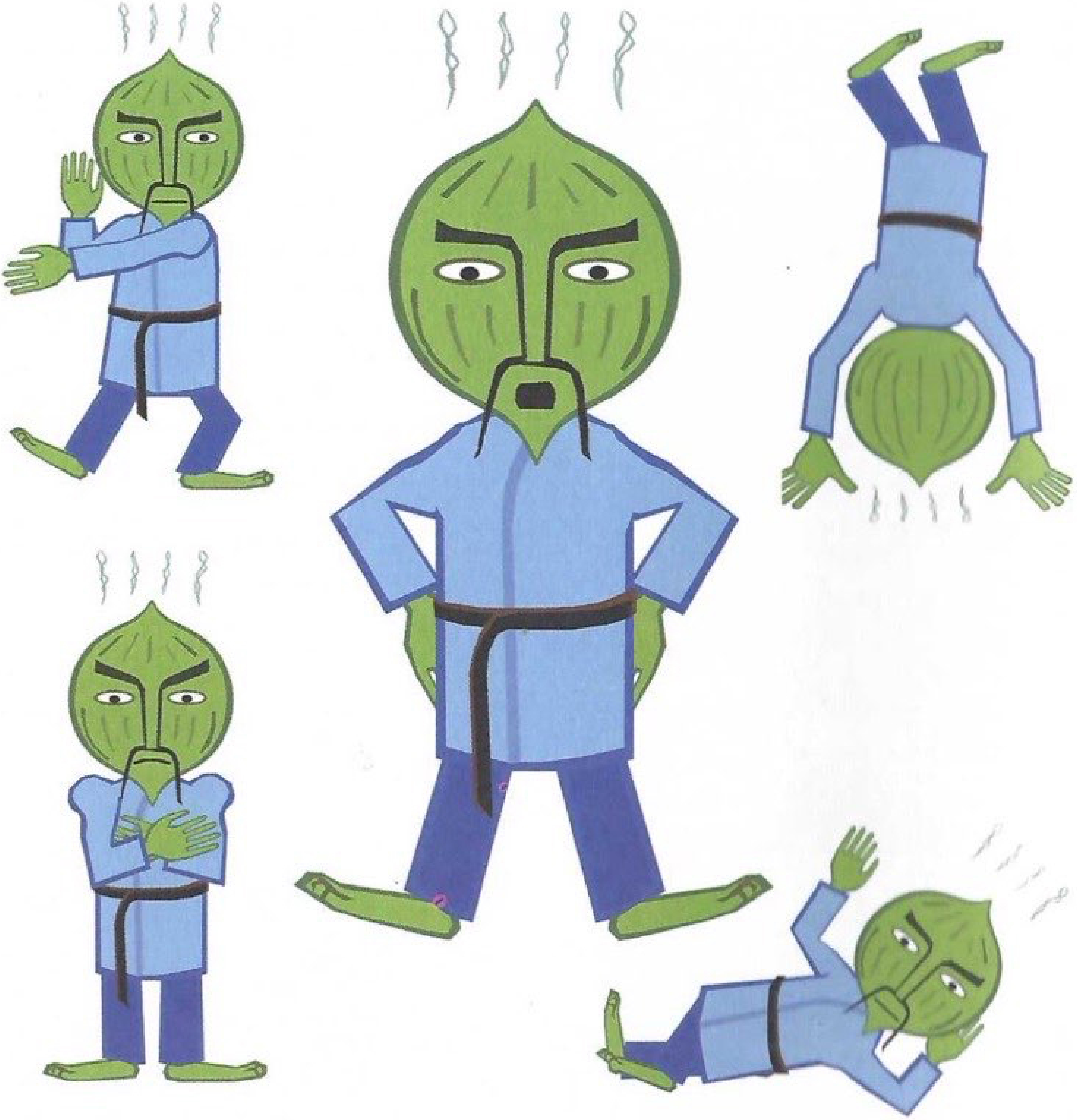
なめたらあかんぜよ！（怒）というのはうそで、この顔はパラッパの妄想であって、真実のケイティではありません。

う～ん、そっちもいいわネ（悩）



（撮影協力：フルーツ道場東京支部）

CHOP CHOP MASTER ONION



タマネギ先生
キック、パンチ、すべてはココロじゃ。

フルーツ道場を営む謎のカラテ家。戦歴は、熊、トラ、パンダ、マグロ、タコ、アナゴ、卵焼き、オアイソ！　など。日系人だと名乗っているが、フルーツとフルーシを間違えたりしてかなり怪しい。だいたいタマネギってフルーツ？

フルーツ道場のモットー。
「獅子はうさぎ一匹倒すのにも全力で挑むという。
我々もたとえイチゴ一個を食べるときにでも、
意識を集中させ、全力でつぶし、ミルクをかけ、
砂糖をまぶして、皿まで食う勢いでいけ」の意。

INSTRUCTOR MOOSELINI

ムースリーニ先生

ブンブンブンっつったら、バンバンバンね

教習所の鬼教官。失礼な話だが、あまりの迫力に男だと思っている人も多いようだが、れっきとした女性です。きびしいけれども、教官のくせにドアを閉め忘れたりと、おっちょこちょいのところあり。

EXIT
EXIT 3 NORTH
15 MPH
NO LEFT TURN 830AM 210 PM
STOP
NO TURN
DETOUR
KEEPRIGHT
REST AREA 5 MILES
CHILREN
MERGE
ROUTE 3 USE EXIT 7 NORTH
DANGER

MR.PRINCE FLEASWALLOW

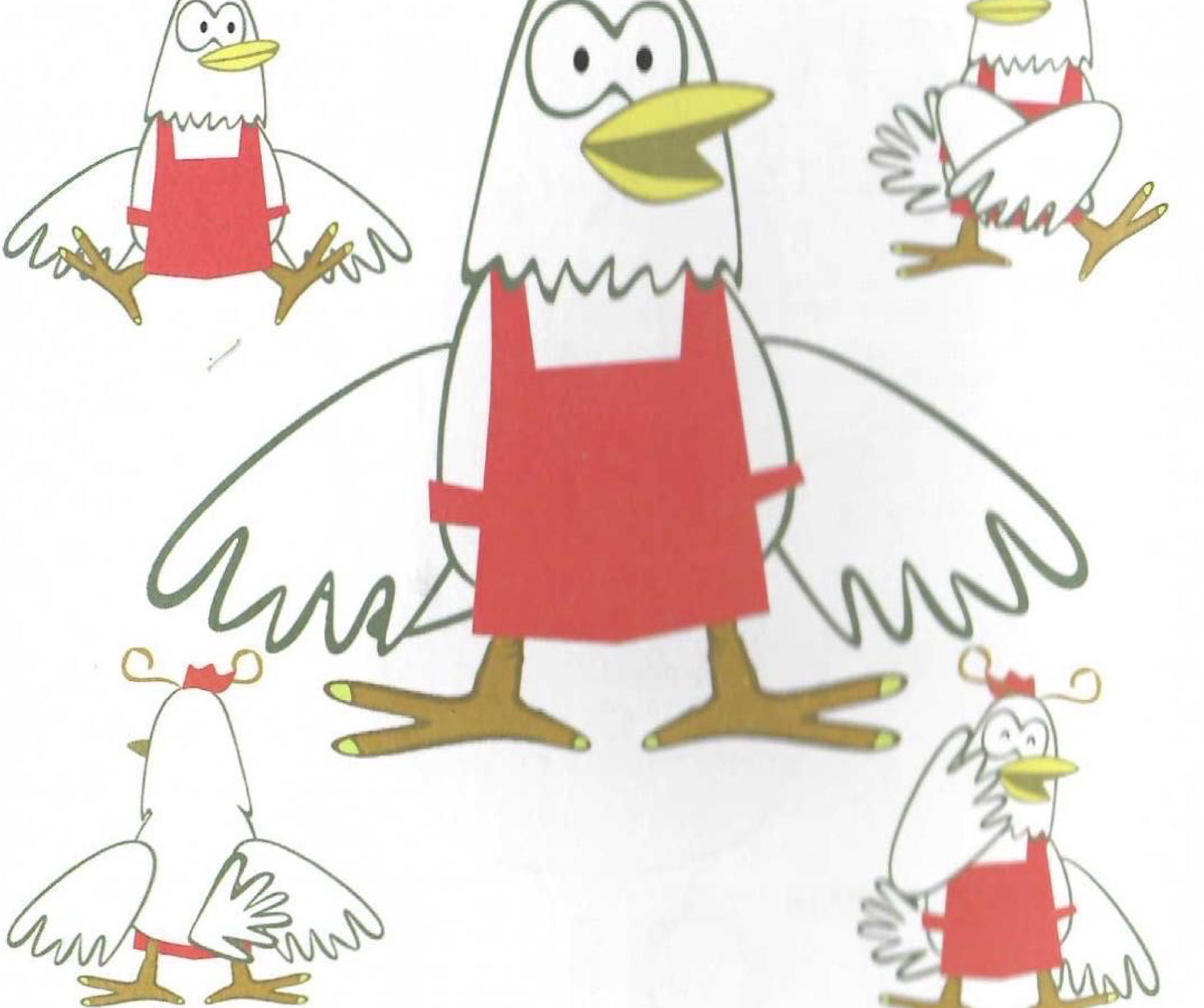
カエル先生

おぼえておけ、お客を集めるコツはラブじゃ

ジャマイカ出身のカエル先生は、フリーマーケットの達人。愛をテーマに牛乳ビンのフタだって結構なお値段でファンキーに売っちまうんだぜ、と自分で言ってるけど、実際はほとんど売れたためしがない。

FORTUNES
TOLD

CHEAP CHEAP THE COOKING CHICKEN



ニワトリ先生

バカうまのゲロうまのケーキを作りましょう！

お上品な態度とうらはらに、突然混じる下品な言葉づかいが人気のお料理番組司会者。やすい材料でおいしい料理を作ることに関しては天下一品。だけど、ちょっと怒りっぽくてキレるとタマゴを生むくせがある。

RodneyFun
Made in New York City, this artwork is for Funny People EVERYWHERE.
RGStyle™

MC KING KONG MUSHI

キングコング・ムシ

Yo yo yo！パーティタイムだ！

パラッパたちが住む街の若者から尊敬されているお兄さん。彼がいるだけで、どんなステージもピシッと盛り上がる。パラッパみたいな若者を表で影でバックアップしてくれる存在だ。

PaRappaTheRapper
A
音楽ゲーム
RAG
SCPS-18002
パラッパ ラッパー
松浦 雅也 / ロドニー・グリーンブラット / interlink
Masaya Matsuura / Rodney A. Greenblat / interlink
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: ALL RIGHTS RESERVED. UNAUTHORIZED DUPLICATION IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

column

あんた誰 ――『ジョー・チン』の巻

いいヤツなのか、ヤなヤツなのか？　モテ男なのか、ヘボ男なのか？　そしてインテリジェントなのか、ネジゆるんでるのか？　ジョー・チンっていったい誰？

パラッパたちがハンバーガーショップで不良にからまれていると、専用ファンファーレとともに登場し、いきなり口上をまくしたてる男、それがジョー・チンです。

からんでいた男たちもクラクラして倒れてしまうほどのマイペースぶり。圧倒的なひとりよがりは底なしであり、それに輪をかけて底なしなのが財力！

ジョー・チンはジョー・チン財閥の御曹司なんですね。ジョー・チン財閥は、ゆりかごからベビーカーまで、じゃなくて、石油化学から宗教法人、学校の壁新聞作りからニュース専門局の買収まで、ありとあらゆることを手がける大コングロマリットっていうかコンツェルンっていうかコンビナートっていうかそういうコンなんとか（同族会社がいっぱいで、わしらチカラあるよ〜ん）なのである。

ご幼少のみぎりから何不自由なく育っちまったジョー・チンですが、ある日、サニー・ファニーちゃんと出会った日から恋の花咲くこともあるかも的な見知らぬあなたと見知らぬあなたが神様のお導きによってあなたと出会えて僕は運命的なものを感じています結婚してくださいサニーちゃん、といういわゆるひとつの恋の暴走機関車、言いかえれば恋愛における速度制限無視車両となってしまったようなのです。

恋の病に虫ばまれたらもう人の迷惑などを考えている余裕はない！　と思いきやジョー・チンの場合は“生まれたときから人の迷惑を考えたことなんてない”説が有力だとか。彼にとって不幸なのは、たいていのことが彼の財力によって実現できてしまうこと。サニーちゃんを思う気持ちは純粋なんだろう。きっと彼女のことで胸も張り裂けんばかりなんだろう。でも、彼女の誕生日に送るものを選ぼうとすると、ついつい金に糸目はつけねえぜ的展開になってしまう。

ああ、哀しすぎるぜ、ジョー。

あんなにデカいケーキをあげるようって思いついたキミのココロは本物だ！　でもデカけりゃいいってもんじゃないんだよね。ラブレターとかもプロに代筆してもらってそうだしな。

でもお金持ちの家に生まれてしまったのはキミのせいじゃないものね。

お金持ちはそれだけで、孤独なものなんだね。みんなもお金持ちになりすぎないように注意しよう。

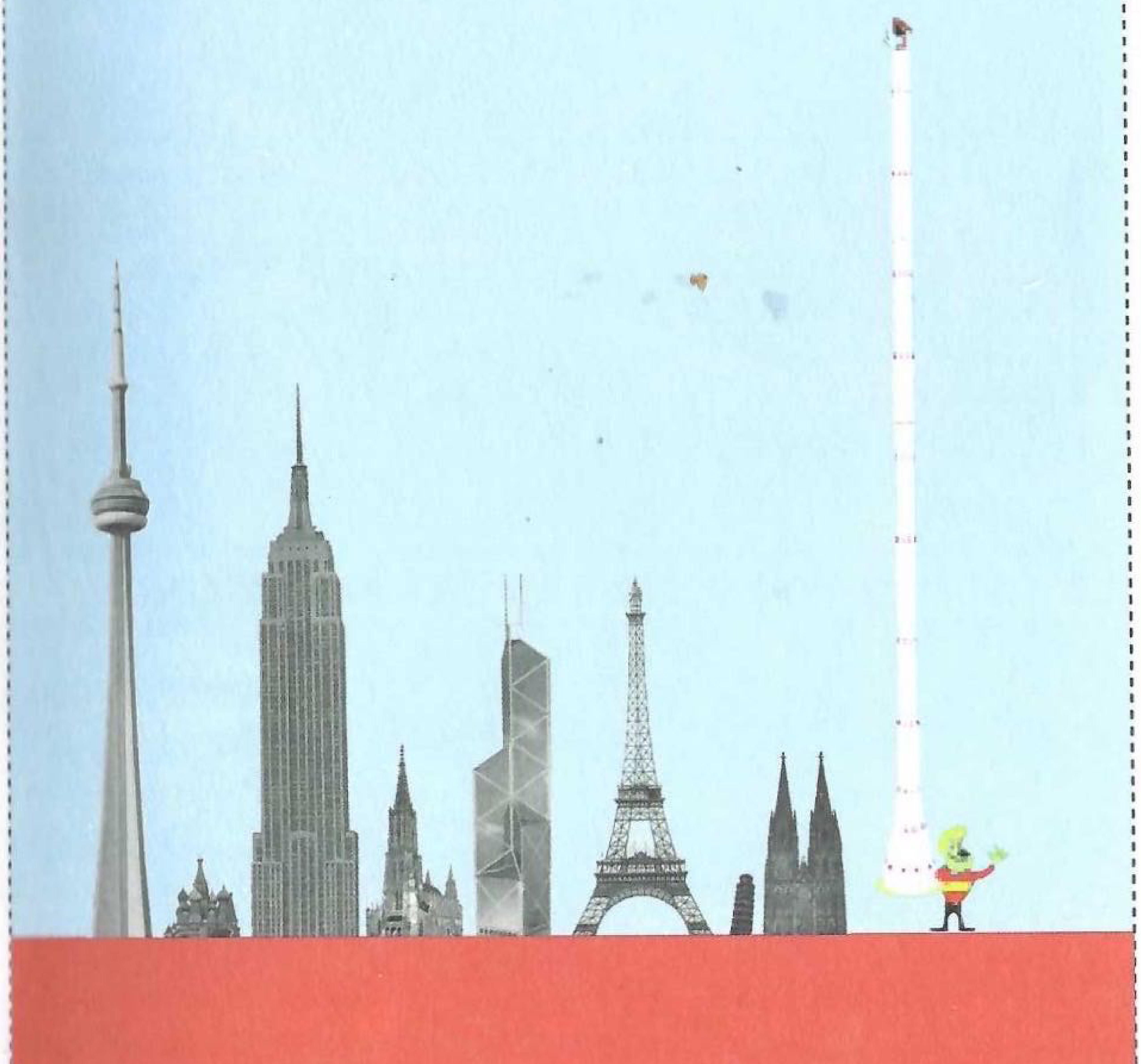
ジョー・チンのケーキと世界の高層建築

ハイ！　ジョー・チンです。

ボクがサニーちゃんの誕生日のために用意したスーパーゴージャスなケーキの詳細が知りたいというパラッパユーザーからのハガキが山のように届いているんだって？　そのハガキが積みあがると、なんとエンパイアステート3倍強の高さになるという。仕方がないので説明しよう。

ケーキは全体で42層になっている。そのうち、26層から30層はオフィスビルとして利用されているので、実質的には27層のケーキ部分を持っていることになる。

まず1階部分はサニーちゃんとボクの愛の礎を表現している。どっしりとした石をイタリアから取り寄せて作ったんだ。2階のテーマは「美」だ。サニーちゃんの美を称えると共に、二人の関係がいつもでも美しからんことを祈っている。3階は「困難に立ち向かうボク」だ。二人の行く末にはどんな困難が待ちうけているかわかったものじゃない。それがたとえどんなものであろうとも、ボクが払いのけてやる！というボクの決意表明さ。4階のテーマは「栄光」さ。ボクの先祖の功績…。



Super Stret

ched Limo 900

Super Stretched Limo 900

SPECIFICATIONS

Engine and Transmission: 900-cylinders, in 90-degree vee-formation, with twin-overhead-camshaft cylinder heads. Bore, stroke and capacity 82x62mm., 9,000,000,000cc.

maximum power: 90,000,000,000,000bhp at 900,000,000,000,000,000rpm.;

maximum torqure: 9,000,000,000,000,000,000lb.ft. at 900,000,000,000,000,000,000rpm.

900 speed manual gearbox in unit with engine.

Bodywork: Steel bodywork: four-door four-seater(vinyl panther seat) ,limo style, with pool. Length 900,000,000,000,000,000,000ft.

Performance: Maximum speed 463,243.....mph.0-60mph 2.2sec.Standing 1/4-mile 4.3sec

column

あれって誰スか？　──『jet baby』の巻

パラッパラッパーは、『ジェットベイビー』という映画のクライマックスから始まります。暴れるモンスター、悲鳴、そしてスーパーヒーロー”ジェットベイビー”が事件を解決！

ジェットベイビー？　あの映画はいったいどういうストーリーなんでしょう？

ある日、パラッパの制作スタッフたちは例によって滝に打たれてよいアイデアが浮かぶのを待っていたときのことです。
「あ！　おわりから始めたらいい感じ！　映画のラストシーンから始めるのだ！ヘックシ！」と、鼻水をたらしながら叫び、さっそくロドニーさんに「映画っちゅうことでよろしく」と伝えました。

するとロドニーさんは、「それならあたためていたアイデアがある」と言って、『ジェットベイビー』が登場することとなったのです。

とくに映画のためのストーリーということはなかったようですが。

そのストーリーをざっと紹介すると、

むかしは平和だったベリー・ボタン・ユニバースという場所に、残忍なメイズモンスターがやってきて、複雑な廊下と仕切りの壁からなる迷宮を建設することで、ベリーボタンユニバースを外の世界と隔離しようとくわだてました。しかし、そのころ、ベリー・ボタンのど真ん中にある研究所では、超優秀な科学者夫妻が優秀な可愛いロボットをまさに発明したところだったのです。それがジェット・ベイビーです。ジェット・ベイビーの目的は巨大なラビリンスになってしまったベリー・ボタンから外へと抜ける道を見つけ出すこと。困っている人を助け、悪い奴らをよい人に変えるのが使命です。

しかし、科学者のジェット夫妻によってほぼ完璧に作られたジェットベイビーにも、名前の示す通りに、普通の赤ちゃんと同じような問題は抱えたままでした。つまり、おまるの練習をしたことがないジェット・ベイビーは、時々おむつを替えてやらなければならないのです。そのおむつ替えに便利な場所を見つけるのもまた一苦労。果たしてジェット・ベイビーは使命を果たすことができるのでしょうか…。

というストーリーだとか。

ちなみにゲームに使われているジェットベイビーの曲はロドニーさんの作品で、歌もうたってます。

Welcome to the Fruites Dojo.

よく来たな、わがフルーツ道場へ！

おまえは自分を鍛え、技を修得するためにここにいるに違いない。

覚悟はよいか、若いの。

ワシのすべてを教えてやろう。

しかし、まずは、おぬし、

ワシのラップについてこれるかな・・？

攻略編

STAGE1

もっとも簡単で、もっとも味わい深いステージだ。まずはタマネギ先生のラップをよく聞いて、確実に、そして正確にボタンを押してみよう。LとR以外のボタンには、基本的に1ボタン1フレーズが割り振られているので、フリースタイルを思い通りにプレイするには最高だ。Coolモードに入ったときの巨大化したタマネギ先生は最高にかっこいいので、まだCoolプレイしたことのない人はぜひにがんばってプレイしてほしい。タイミングがわからなくなってきたら、道場の後ろに並ぶ小さなタマネギたち（通称：小タマネギ隊）の顔を見よう。フレーズのあたまで、なにか叫んで顔が赤くなるからすぐにわかるぞ。

Freestyle Key Commands

- △---kick
- ○---punch
- ×---chop
- □---block
- L ---jump
- R ---pose

必殺ワザ 2コボタン押し

言われてみれば確かにたしかーにパラッパラッパーは、音楽のことなどすっかりわすれて、ひたすら連打しまくり千代子でも偶然クリアできてしまうときがある。もちろんこれはパラッパラッパーの中に作られたラップ採点システムの欠陥でもあるのだが、一方で作る立場としては「まあ、その遊び方わりとつまんないっすけどね」という思いもあったりする。クリアだけがゲームじゃないっつーことで、ひとつ。

しかーし、ひたすら高得点を目指すプレイヤーっていうのも実は憎めないって気もしてるんです。すいませんね優柔不断で。もし君がプレイの音楽性をかなぐり捨てた連打連打の修羅の道をどうしても歩むというのなら、餞別がわりにひとつの姑息だが効果的なワザを伝授することにやぶさかではないわけ。

それは、非常に単純なひとつの発見である。

人呼んで「２個ボタン同時押し！」

実に簡単なことですたい。

まず１つのボタンを押しっぱなしにしますね。

んで、そのまま別のボタンを押します。で、その後から押したボタンをおもむろにはなすと、押しっぱなしボタンがまた入力されやがるんだ。ステージ１の例でいえば、△を押しっぱなしで○をスパスパスパスパスパスパスパスパスパスパスパッと押したりはなしたりするのである。すると超高速でキックパンチキックパンチキックパンチキックパンチキックパンチと入力できるのだ！

この２コボタン押しのワザを、別の呼び方でゲームにおけるヒール・アンド・トゥ、と呼ぶこともある。

とくにクールモードに入ったときには特に有効。ぜひともお試しあれ。

GOOD　COOL

COOL欄のコマンドを
自分でアレンジして使ってみよう！

GOOD	COOL
LESSON1	
kick／キック	
・・△・・・☆・・・☆・・・☆・・・	・・△・△△☆△△・☆・・・☆・・・
punch／パンチ	
・・○・・・☆・・・☆・・・☆・・・	・・○○・○○○・・☆・・・☆・・・
chop／チョップ	
・・×・・・☆・・・☆・・・☆・・・	
block／ブロック	
・・□・・・☆・・・☆・・・☆・・・	

※Repeat

STAGE2

アメリカには自動車教習所なんてねえよ！　そんな無粋なツッコミもなく安心のムースリーニ先生のステージ。ちなみに教習所がどんなところか知らなったロドニーは、ホテルの窓から見える日の丸自動車学校を見て理解したとか。さて、練習だ。ムースリーニ先生のラップが少し難しく感じるのは、同じフレーズでタイミングが違うものがあるから。これは覚えるしかないっす。最初の"Step on the..."シリーズのところね。要注意。次に間違えやすいのは、"Now turn to the right(left)"の場所。ここはとにかくrightとleftを間違えやすい。間違えてしまうとクルマがスピンしたりして、それはそれで面白いんだけどね。途中で先生に一回止められるのは、うまくてもへたでも関係ないっす。

チョッといい話 **目押し**

根っからのデジタル野郎の間ではパラッパラッパーの「目押し」でプレイが小流行。そう、この素晴らしいミュージックを捨て、音を消し、目だけを頼りに、すなわちお手本の○X△□L Rだけを凝視してプレイするのだ。テレビの音をミュートして、目だけを頼りにパラッパマークが○や△の上を通り過ぎる瞬間にボタンを押すのだ。でも音楽のないパラッパなんて...。

GOOD　COOL欄のコマンドを自分でアレンジして使ってみよう！　COOL

LESSON 1

GOOD	COOL
Step on the gas!／アクセル踏んで ・・△・△・○・・・☆・・・☆・・・	・・△△・・○・△△☆・○・☆△・・
Step on the brakes!／ブレーキ踏んで ・・△・△・□・・・☆・・・☆・・・	・・△・△・□・△△☆・□・☆△・・
Step on the gas!／アクセル踏んで ・・△・△・○・・・☆・・・☆・・・	
Step on the gas!／アクセル踏んで ・・△・△・○・・・☆・・・☆・・・	
Step on the brakes!／ブレーキ踏んで ・・△・△・□・・・☆・・・☆・・・	・・△△・□☆△・・☆・・・☆・・・
Step on the brakes!／ブレーキ踏んで ・・△・△・□・・・☆・・・☆・・・	
Step on the gas!／アクセル踏んで ・・△・△・○・・・☆・・・☆・・・	・・△・○△△・・・☆・・・☆・・・

LESSON2

duck／ダック
・・L・・・☆・・・☆・・・☆・・・

jump／ジャンプ
・・L・・・☆・・・☆・・・☆・・・

turn／ターン
・・R・・・☆・・・☆・・・☆・・・

pose／ポーズ
・・R・・・☆・・・☆・・・☆・・・

jump／ジャンプ
・・L・・・☆・・・☆・・・☆・・・

pose／ポーズ
・・R・・・☆・・・☆・・・☆・・・

duck／ダック
・・L・・・☆・・・☆・・・☆・・・

turn／ターン
・・R・・・☆・・・☆・・・☆・・・

・・L・・LLLLL☆・・・☆・・・

・・L・L・LL・L☆・・・☆・・・

LESSON3

kick, punch／キック、パンチ
・・△・・・○・・・☆・・・☆・・・

chop, block ／チョップ、ブロック
・・X・・・□・・・☆・・・☆・・・

chop, kick／チョップ、キック
・・X・・・△・・・☆・・・☆・・・

punch, block／パンチ、ブロック
・・○・・・□・・・☆・・・☆・・・

duck, jump／ダック、ジャンプ
・・L・・・L・・・☆・・・☆・・・

turn, pose／ターン、ポーズ
・・R・・・R・・・☆・・・☆・・・

duck, turn／ダック、ジャンプ
・・L・・・R・・・☆・・・☆・・・

jump, pose／ジャンプ、ポーズ
・・L・・・R・・・☆・・・☆・・・

・・△・○○☆○・○☆△△・☆・・・

・・X・X□・・・X□X・・☆・・・

LESSON 4-1

kick, punch, block／キック、パンチ、ブロック
・・△・○・□・・・☆・・・☆・・・

chop, kick, block／チョップ、キック、ブロック
・・X・△・□・・・☆・・・☆・・・

block, turn, kick／ブロック、ターン、キック
・・□・R・△・・・☆・・・☆・・・

block, duck, punch／ブロック、ダック、パンチ
・・□・L・○・・・☆・・・☆・・・

・・△・○・□・△○☆□・□△・・・

・・X・△・X・・□☆XX□☆△・・

LESSON4-2

duck, duck, turn／ダック、ダック、ターン
・・L・L・R・・・☆・・・☆・・・

jump, kick, chop／ジャンプ、キック、チョプ
・・L・△・X・・・☆・・・☆・・・

punch, punch, punch／パンチ、パンチ、パンチ
・・○・○・○・・・☆・・・☆・・・

・・LL・・☆L・・R・・LL・・・

・・L△・XL△・XL△・・XXL△

LESSON 2

Check and turn the signals to the right!
／確認して　ウインカーを右！
・・△・・・△・・・△・△・R・・・

Now turn to the right!／で、ハンドルを右！
×・×・×・R・・・☆・・・☆・・・

Check and turn the signals to the left!
／確認して　ウインカーを左！
・・△・・・△・・・△・△・L・・・

Now turn to the left!／で、ハンドルを左！
×・×・×・L・・・☆・・・☆・・・

LESSON 3

Do you know why we stopped the car?
／なんで止めたかわかってるの？
(Do I know why we stopped the car?)
・・☆・△・△・△・△・・・△・・・

guess…／わかる？
・・R・・・☆・・・☆・・・☆・・・

what…／それはね
・・L・・・☆・・・☆・・・☆・・・

Do you know why we stopped the car?
／なんで止めたかわかってるの？
(Do I know why we stopped the car?)
・・☆・△・△・△・△・・・△・・・

guess…／わかる？
・・R・・・☆・・・☆・・・☆・・・

what…／それはね
・・L・・・☆・・・☆・・・☆・・・

I forgot to close the door…
／ドア、閉め忘れてるじゃないの
(You forgot to close the door…)
・・△・・○☆・・・×・・・□・・・

LESSON 4

Check and turn the signals to the right!
／確認して　ウインカーを右！
・・△・・・△・・・△・△・R・・・

Step on the gas, now turn to the right!
／アクセル踏んで　ハンドルを右！
・・△・△・○・×・×・×・R・・・

Check and turn the signals to the left!
／確認して　ウインカーを左！
・・△・・・△・・・△・△・L・・・

Step on the gas, now turn to the left!
／アクセル踏んで　ハンドルを左！
・・△・△・○・×・×・×・L・・・

Step on the brakes,／ブレーキ踏んで
・・△・△・□・・・☆・・・☆・・・

Do you know why we stopped the car again?／なんでまた止めたかわかる？
・・☆・△・△・△・△・・・△・△・

Freestyle Key Commands

△--- step on the
○--- gas
×--- now turn to the
□--- brake
L --- left
R --- right

・・R・RR☆・・・☆・・・☆・・・

・・LLL・☆・・・☆・・・☆・・・

・・☆・△・△△・△☆・△・△・・・

・・△△・△☆R・△△・・・△・・・

・・△・X・XR・△☆・○・△・・・

STAGE3

タマネギ先生と並んで人気があるのが、このカエル先生だ。ヒッピーな生き方に憧れるのか、あるいは、ちょっとインチキくさいところに吸い寄せられるのか？ いや、本当はこのステージが簡単だからって理由なんじゃないの？ たいていの人にとっては簡単なはずのこのステージ、しかし苦手な人はすごく苦手なご様子。

というのも、このステージのテーマは、リズムなのだ。したがって、キーの複雑な操作はないし、覚える必要はない。ひたすら正確にリズムを刻むのみ。ノリノリになること、そしてラブじゃ。クールモードでクリアすると、スーパーカーが手に入るぞ！ っていってもロドニーが描くスーパーカーだけどね。

GOOD　COOL欄のコマンドを自分でアレンジして使ってみよう！　COOL

GOOD	COOL
LESSON 1	
In the rain or in the snow,／雨の日も　雪の日も ・・△△△△△△△△・☆・・・☆・・・	
Got the got the funky flow／ファンキーに行くんだ ・・○○○○○・○・☆・・・☆・・・	
In the rain or in the snow,／雨の日も　雪の日も ・・△△△△△△△△・☆・・・☆・・・	
Got the got the funky flow／ファンキーに行くんだ ・・○○○○○・○・☆・・・☆・・・	
All you ever need is to be nice & friendly ／大切なことは　ナイス&フレンドリー ・・×××・××××××・×・×・・・	・・×・××☆×××☆×・・☆・・・
All you ever need is to be nice & friendly ／大切なことは　ナイス&フレンドリー ・・×××・××××××・×・×・・・	・・×××・☆×・××××××・・・
LESSON 2	
I can sell a bottle cap like this ／びんのフタさえも売れちまうんだ (I will try to sell a cap like this) ／(このフタさえも売ってみたい) ・・☆・RRRRRRR・R・R・・・	・・☆・RRRR・・RRR・RR・・
I can sell a bottle cap like this ／びんのフタさえも売れちまうんだ (I will try to sell a cap like this) ／(このフタさえも売ってみたい) ・・☆・LLLLLLL・L・L・・・	・・☆・L・☆LLLLL・L☆・・・

LESSON 3

The skunk over here will bring you luck
／このスカンクを買えば　運がついてくる
・RR・R・R・RR☆RR・☆・・・

The pump over here comes with a truck
／ポンプを買えば　トラックがついてくる
・LL・L・L・LL☆LL・☆・・・

LESSON4

In the rain or in the snow,／雨の日も　雪の日も
・・△△△△△△△・☆・・・☆・・・

Got the got the funky flow
／ファンキーに行くんだ
・・○○○・○・○・☆・・・・☆・・・

In the rain or in the snow,／雨の日も　雪の日も
・・△△△△△△△・☆・・・☆・・・

Got the funky funky flow
／ファンキーに　ファンキーに
・・○○○・○・○・☆・・・・☆・・・

LESSON 5

I have never sold everything, everything
／こんなに　こんなに売れたのは　はじめてなんじゃ
(You have never sold everything, everything)
・・×××・×・×・☆・×・☆・・・

※Repeat

Money money money is all you need
／稼いで、稼いで、キミしあわせ
・・□・□・□・・□□・□□☆・・・

Money money money is all you need
／稼いで、稼いで、キミしあわせ
・・□・□・□・・□□・□□☆・・・

・R☆・R・R・・R☆RRR☆R・・

・L☆・・L☆L・LL・LL☆・・・

・・X・XX☆X・X☆X・・☆・・・

Freestyle Key Commands

- △ In the rain or in the snow
- ○ Got the got the funky flow
- ／ All you ever need is to be nice and friendly
- □ Money money money is all you need
- L I will try to sell a cap like this
- R The skunk over there will bring you luck

STAGE4

Freestyle Key Commands
△--- Crack crack crack the egg into the bowl
○--- M.I.X the flour into the bowl
×--- Butter butter butter joins the bowl
□--- Put the cake in the oven for a while
L --- Seafood cake comes just like a riddle
R --- All we gotta do is apply the final touches

ここで止まっている人は多いみたい。コマンド操作も複雑で、テレビの中と外で聞こえ方が違ったり、先生とパラッパの歌詞も違う（コマンドは同じ）。パニックになっちゃう人が多いのかも。パラッパラッパーは要するに「曲が終わるときにいい成績」であればいいゲームだったりする。そこを利用して終わりの方をよく練習しておこう。

GOOD　COOL欄のコマンドを自分でアレンジして使ってみよう！　COOL

GOOD	COOL
LESSON 1	
Crack crack crack the egg into the bowl ／たん、たん、たまごをわりまして ・・△・△・△・・○☆R・・L・・・	・・△△・△☆○・・☆R・L☆・・・
M.I.X. the flour into the bowl ／ぐるぐる粉をまぜまして ・・×・×・×・・□☆R・・L・・・	・・X・XX☆□・□☆R・・L・・・
Crack crack crack the egg into the bowl ／たん、たん、たまごをわりまして ・・△・△・△・・○☆R・・L・・・	
M.I.X. the flour into the bowl ／ぐるぐる粉をまぜまして ・・×・×・×・・□☆R・・L・・・	
LESSON 2	
Butter butter butter joins the bowl ／バ、バ、バターを入れまして ・・△・△・△・・R☆・L・☆・・・	
We're makin' us a cake that you've never seen before ／見たこともないようなケーキを作っているのよ ・□□・□・□・□・□・□□☆・・・	
Heat up the oven, now we're on a role ／ノッてきたところでオーブンあたためまして ・・☆△・・△・・○☆RR・L・・・	・・☆△・・△・・○☆RRRRL・・
Cheap cheap cheap's the name of my soul ／安く　安く　チープに、が、ワタクシのモットー ・・×・×・×・・□☆□・RL・・・	・・XXXX□・□□☆□RL☆・・・

LESSON 3

Put the cake in the oven for a while
／しばらくオーブンに入れときまして
・・☆△・・△・△・○・R・L・・・
Leave it there, come on, clean the pile
／そっちはほっといて　こっち　かたずけて
・・×・・×☆・□・☆R・・L・・・
Put the cake in the oven for a while
／しばらくオーブンに入れときまして
・・☆△・・△・△・○・R・L・・・
Leave it there, come on, clean the pile
／そっちはほっといて　こっち　かたずけて
・・×・・×☆・□・☆R・・L・・・

Here, I got a little sample／
時間がございませんので
(Here, I don't have a sample)／
(お金がございませんので)
・・△・・△△・△・△・・・☆・・・

Cause ample time's just what we don't have／できあがったものが　こちらです
(Cause money and time's just what we don't have)／(できあがったものは　ございません)
・・○○・・○☆・○○☆○○・○・・・

LESSON 4

All we gotta do is apply the final touches
／さてさて仕上げとまいりましょう
(All we gotta do is to apply the final touches)
・・×・×・×・・×☆・×・×・・・
Take out the shrimp, the clam and the perches
／エビ、アサリ、スズキをとり出しまして
・・□□・・□・・□☆□・・□・・・
The perch goes here, the clam goes there,
／スズキはここ、アサリはここに
・RR・R・R・・LL・L・L・・・
the little tiny shrimps just go everywhere!
／かわいいエビちゃんはテキトーに！
・△△・△・△・○○☆R・・☆・・・

Whatever you like's in the middle, fiddle
／お好きなものをまんなかに
・×☆・××☆・□・R・・・L・・・
Seafood cake comes just like a riddle
／シーフードケーキのできあがり！
・・△・△・△・○○☆R・・L・・・

・・△△△△☆△・△△・・・☆△・・

・○○・・・☆○・○○○・○○・・・

・RRR・R☆LL・LL・・☆・・・

・△△・△・☆△・・○○・RR・・・

STAGE5

恐怖のトイレステージだ。先生ごとに一回経験したフレーズに近いものが出てでてくるが、コマンドは結構違う。Badになって雨が降ってくるとアセッてしまいがち。特に間違えやすいポイントとしては、ムースリーニ先生のDid you check the toilets..on the rightって感じで、toiletsの後の微妙な「間」に注意。ここまで来てクールに入れる人は相当なもんだけど、ここのクールは凝ってます。っていうか、ちょっとヤバイです。おなかが痛くなりすぎたパラッパくんは違う世界に行ってしまったのかもしれません。トイレを我慢しているパラッパくんの顔が好きという困った人も多いようです。

必殺ワザ 巻き戻し

まったく！　マニュアルに書いてあるというのに使われていないのが巻き戻しワザだ。１つのキーに対して複数の「言葉」とか「長いフレーズ」がセットされている場合、フツーにキーを押していると、次々と言葉が変わってゆく。ところが、コントローラの方向キーとコマンドを併用することで、これにアレンジを加えることができる。左方向キーを押しっぱなしにしてプレイすると、フレーズの最初にリセットされる。右キーといっしょっだと同じ言葉を繰り返す。これだけ使えば、"Now turn, turn, turn, turn, turn, turn, turn,turn,turn,turn, turn,turn to the right"とかできる。

Freestyle Key Commands

△--- Kick,punch turn and chop the door
○---Did you check the toilets on the
×--- In the rain or in the snow, you got the funky flow, but now really gotta go
□---Crack, break, fix the door, you know, I gotta go, so yes open up ya know
L --- Left
R --- Right

GOOD　COOL欄のコマンドを自分でアレンジして使ってみよう！　COOL

GOOD	COOL
LESSON 1	
Kick, Punch, Turn and Chop the door ／キック！パンチ！ターン！で、ドアにチョップ！ ・・☆・△・☆○・・×・・□☆・R・	・・☆・△△☆○・X☆・□・☆R・・
Or, I will fall to the floor ／じゃなきゃ、もう　わし倒れちゃう (じゃなきゃ、もう　ボク倒れちゃう) ・・☆・L・☆L・・L・・L☆・L・	・・☆・LLL・・L☆・L・☆・・・
Kick, Punch, Turn and Chop the door ／キック！パンチ！ターン！で、ドアにチョップ！ ・・☆・△・☆○・・×・・□☆・R・	・・☆・△△☆○・X☆・□・☆R・・
Or, I will fall to the floor ／じゃなきゃ、もう　わし倒れちゃう (じゃなきゃ、もう　ボク倒れちゃう) ・・☆・L・☆L・・L・・L☆・L・	・・☆・LLL・・L☆・L・☆・・・
LESSON 2	
Did you check the toilets on the right? ／あんた右のトイレは見てみたの？ (センセーは右のトイレは見てみたの？) ・・☆・△・☆△・・△・△・R・・・	・・☆・△・☆R△・R△・・△・・・
Did you check the toilets on the left? ／あんた右のトイレは見てみたの？ (センセーは右のトイレは見てみたの？) ・・☆・△・☆△・・△・△・L・・・	・・☆・△・☆△△△☆L・L☆・・・
Did you check the toilets on the right? ／あんた右のトイレは見てみたの？ (センセーは右のトイレは見てみたの？) ・・☆・△・☆△・・△・・△☆・R・	・・☆・△・☆R△・R△・・△・・・
Did you check the toilets on the left? ／あんた左のトイレは見てみたの？ (センセーこそ左のトイレは見てみたの？) ・・☆・△・☆△・・△・・△☆・L・	・・☆・△・☆△△△☆L・L☆・・・
LESSON 3	
In the rain or in the snow, I got the funky flow ／雨の日も、雪の日も、ファンキーに行くんだけど、 but now I really gotta go ／もれちゃいそう (In the rain or in the snow, you got the funky flow) (but now you really gotta go) ・・☆・△△△△△△△・・○○○○・ ○・・××・・××・×・×・・・	・・☆・△△△△△△△・・○○・○ ☆ ・○・○・・XXX・XX・・・

The toilet over there will bring you luck
／あっちのトイレはおまえにゃ大吉、
so give up! I got no time to spare!
／わしにはまったく余裕なし
(あっちのトイレはあんたにも大吉、)
(ボクにもまったく余裕なし)
・・☆□□・☆□・・□・・□□・・□
☆RR・☆L・・L・・L☆・・・

※Repeat

The toilet over there will bring you luck
／あっちのトイレはおまえにゃ大吉、
so give up! I got no time to spare!
／わしにはまったく余裕なし
・・☆□□・☆□・・□・・□□・・□
☆RR・☆L・・L・・L☆・・・

LESSON 4

am a chicken, from the kitchen
／ワタクシ、キッチンから来たチキン、
and I ain't kidding, althouch nothing is written
／ウソじゃございません
(You are a chicken, from the kitchen)
／(あんたは、キッチンから来たチキン、)
(and you ain't kidding, althouch nothing is written)
／(ウソじゃございません)
・・☆△・・△・・△☆・△・☆○・・
○・・○☆・・×☆・×・☆・・・

Crack, break, fix the door, you know,
／ド、ド、ドアをぶち壊せ！
I gotta go, so yes open up ya know!
／ねえ、ワタクシもれそうでございます
Crack, break, fix the door, you know,
／(ド、ド、ドアをぶち壊せ！)
I gotta go, so yes open up ya know!
／(ねえ、ボクも、もれそうでございます)
・・☆・□・☆□・・□・・□☆□・・
☆R・・R・R・☆L・・☆L・・

※Repeat

Crack, break, fix the door, you know,
／ド、ド、ドアをぶち壊せ！
I gotta go, so yes open up ya know!
／ねえ、ワタクシもれそうでございます
Crack, break, fix the door, you know,
／(ド、ド、ドアをぶち壊せ！)
I gotta go, so yes open up ya know!
／(ねえ、ボクも、もれそうでございます)
・・☆・□・☆□・・□・・□☆□・・
☆R・・R・R・☆L・・☆L・・

・・☆□□・□・・□☆□□・□□・R
R・L・L・・L☆・L・☆・・・

・・☆△・△☆・△・☆△・・○・・・
○・・○☆・X・XX・・☆・・・

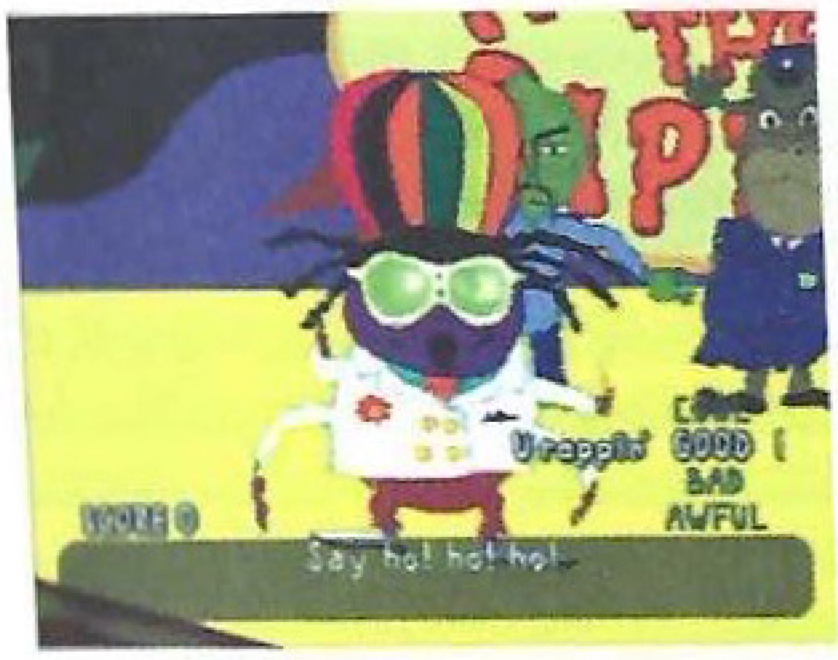
・・☆・□・☆□・□☆・□・□□・R
☆・R・R・・L☆L・・☆・・・

STAGE6

最後のステージだ！　ここは「ボクのプレイを見て！」という積極さでガンガン攻めてほしい。ステージ冒頭のM.C.キングコング・ムシのプレイぶりをよく見て覚えておくこと。後々役にたつことになる。クールモードに入ったらFree Style Key Command表を参考にして、かっこいいフレーズをバンバンに作ってくれ。クールプレイのためのお手本はこのステージだけは自分で考えてほしい。レッスン３あたりでクールモードに入っていると、タマネギ先生がストリート心爆発のパフォーマンスを見せてくれるぞ！　やってくれ！　下手なプレイするとこのステージほど寂しいステージはないからね。

チョッといい話 **耳押し**

デジタルな「目押し」派に対抗する最大の勢力に「寝押し」派がある。彼らはパラッパをプレイするときズボンの折り目がピシーッとついている。そして第三勢力が「耳押し」派である。耳押し派の人たちはテレビ画面を使わずに、スピーカーから流れる音だけでプレイする。すげえ難しそうだが、実は非常に楽しい遊びである。言葉とキーの関係を覚えておかなければならないが、それさえクリアすれば、音に集中してプレイするのは新しい喜びだ。プレイがヘボくなったときの演奏の崩れ方など、絵があるとき以上によく聞こえるような気がする。部屋を暗くしてプレイするのもまた楽しい。



Freestyle Key Commands

△--- Sunny's my life, she's like a dice, I can't tell which way she'll turntill I spice

○--- But I went through it like that, because I want it like that, no other difference is the fact

×--- P. to the A. to the R. to the A.,Parappa's the name, I rap every day

□--- Breakin' out was the name of the game for me, you,you,you,and you

L --- Redeem! Relieve! Receive! Believe!

R --- I gotta

GOOD

COOL欄のコマンドを
自分でアレンジして使ってみよう！

COOL

LESSON 1

Whatcha gonna do when they come?
／ピンチのときはどうすんの？
(I gotta redeem!)／(きたえなきゃ)
・・☆・・・☆・・△☆・△・☆・・・
Whatcha gonna do when they come?
／ピンチのときはどうすんの？
(I gotta relieve!)／(おちつかなきゃ)
・・☆・・・☆・・○☆・○・☆・・・
Whatcha gonna do when they come?
／ピンチのときはどうすんの？
(I gotta receive!)／(たちむかわなきゃ)
・・☆・・・☆・・×☆・×・☆・・・
You gotta do what?／どうすんの？
You gotta do what?／どうすんの？
(I gotta BELIEVE!!)／(僕ならできるさ！)
・・☆・・・☆・・□☆・□・☆・・・

LESSON 2

Hey yo everybody.
Just check out the way I live everybody!
／みんな見てくれよ、オレの生き方
(Yo yo everybody,)／(Ｙｏ　ｙｏ　みんな！)
(It's the time you've been waiting for,)
(here's the party!)／(お待ちかねのパーティだよ！)
・・△・・△☆・△・☆・・・☆・・○
☆○・・○・・○☆×・・×・・・

O, oh! O, oh! Here comes the dude,oh！
／おおお、やつがやってきた
and now he's running up and down
the street with the juice
／街をしきってるアイツがやってきた
(Sunny's my life She's like a dice)
／(サニーちゃんはボクの人生)
(I can't tell which way she'll turn till I spice!)／(サイコロみたいにどこに転がるかわからない)
・・□・・□□・□□☆・□・☆R・・
R・L・L・・L☆L・・L・・・
Whatever trouble he's in, he just gets up and begins,
／トラブルがやってきてもすぐ立ち上がって行動するヤツさ
It ain't a problem for the man
／そんなもんには　おかまいなしだ
(But I went through it like that, because I want it like that,)／(ボクは自然にやっただけさ)
(no other difference, is the fact!)
／(ただそれだけのことさ)
・・☆△・・△・△・☆○・・○・○・
☆□・・□・・□☆・□・☆・・・

✽Repeat

・・☆・・・☆・・X☆・X・XX・・

・・☆・・・☆・・□□・□□☆□・・

・・△△・・△・・・☆・・○☆・○・
○・・○☆・X・☆X・・☆・・・

・・□・・・□・□・☆□□・□・・R
☆・R・LL・L☆L・・L・・・

You gotta do what!?／ピンチのときはどうすんの？
(I gotta redeem!)／(きたえなきゃ)
・△☆・△・☆・・・☆・・・☆・・・

Sure about that!／どうすんの！？
(I gotta relieve!)／(おちつかなきゃ)
・○☆・○・☆・・・☆・・・☆・・・

You gotta do what!?／ピンチのときはどうすんの？
(I gotta receive!)／(たちむかわなきゃ)
・×☆・×・☆・・・☆・・・☆・・・

You gotta do what!?／ピンチのときはどうすんの？
(I gotta receive!)／(たちむかわなきゃ)
・□☆・□・☆・・・☆・・・☆・・・

Whatcha gonna do when they come?
／ピンチのときはどうすんの？
(I gotta redeem!)／(きたえなきゃ)
・・☆・・・☆・・△☆・△・☆・・・

Whatcha gonna do when they come?
／ピンチのときはどうすんの？
(I gotta relieve!)／(おちつかなきゃ)
・・☆・・・☆・・○☆・○・☆・・・

Whatcha gonna do when they come?
／ピンチのときはどうすんの？
(I gotta receive!)(たちむかわなきゃ)
・・☆・・・☆・・×☆・×・☆・・・

You gotta do what?／どうすんの？
You gotta do what?／どうすんの？
(I gotta BELIEVE!!)／(僕ならできるさ！)
・・☆・・・☆・・□☆・□・☆・・・

・・☆・・・☆・・□□・□□☆・・・

LESSON 3

H to the E to the R to the O,H　E　R　O and here comes your here HO! Here we go!／ヒーローがやってきたぞ　さあいってみようか
(P to the A to the R to the A,)(P　A　R　A)
(Parappa's the name I rap everyday)
／(ボクの名前はパラッパ　いつだってラップしてるんだ)
・・△・△・△・△・△・△・△・・○
☆・・○☆・×・☆×・・☆・・・

・・△○・△○・△○☆△○・△・△・
△・△△☆△△・☆×・×☆・・・

Now it's time for the ruff phat night,
／さあ、ムチャでスッゲー夜がやってきた！
and let's all pump up the night
／みんなで盛り上げるんだ
(Breakin' out was the name of the game for me,)／(とび出ること！　それがボクのすべてさ)
(you, you, you and you!)／(キミたちもそうだろ)
・・□・・□☆R・・R・R・R・・L
☆・L・☆L・・L・・L☆・・・

What's his name? He grew up in this town／ヤツの名前を言ってみな　この街で育った男だ
Check this out Come on and bring it down!
／さあ　いっしょにもりあがろうぜ
(Kick punch chop, I got the funky flow,)
／(キック　パンチ　チョップ　ファンキーに行こうぜ)
(M.I.X. the flour into the bowl!)
／(ぐるぐるぐるっと　まぜてまぜて)
・・△・△・△・○・☆・○・○・・・
×・×・×・・□☆□・・□・・・

※Repeat

LESSON 4

(Somebody say ho!)／(さあ　みんな　Ho!)
Ho／Ho
・・☆・・・☆・・・☆・△・☆・○・
×・・・☆・・・☆・・・☆・○・

????????????????????
????????????????????

(Say ho! ho!)／(そう　Ho　Ho)
Ho Ho／Ho　Ho
(Say ho! ho! ho!)／(そう　Ho　Ho　Ho)
Ho Ho Ho／Ho　Ho　Ho
・・□・・・□・・・☆・・・☆・○・

????????????????????

(Now scream!)／(いっしょに!)
WAAAAAooooo!!／ワァーオ!!
(Everybody say ho!)／(もいちど　さあ　Ho!)
Ho／Ho
・・L・・・☆・・・☆・△・☆・○・
×・・・☆・・・☆・・☆・○・

????????????????????
????????????????????

(Say ho! ho!)／(そう　Ho　Ho)
Ho Ho／Ho　Ho
(Say ho! ho! ho!)／(そう　Ho　Ho　Ho)
Ho Ho Ho／Ho　Ho　Ho
・・□・・・□・・・☆・・・☆・○・
R・R・R・・・☆・・・☆・L・

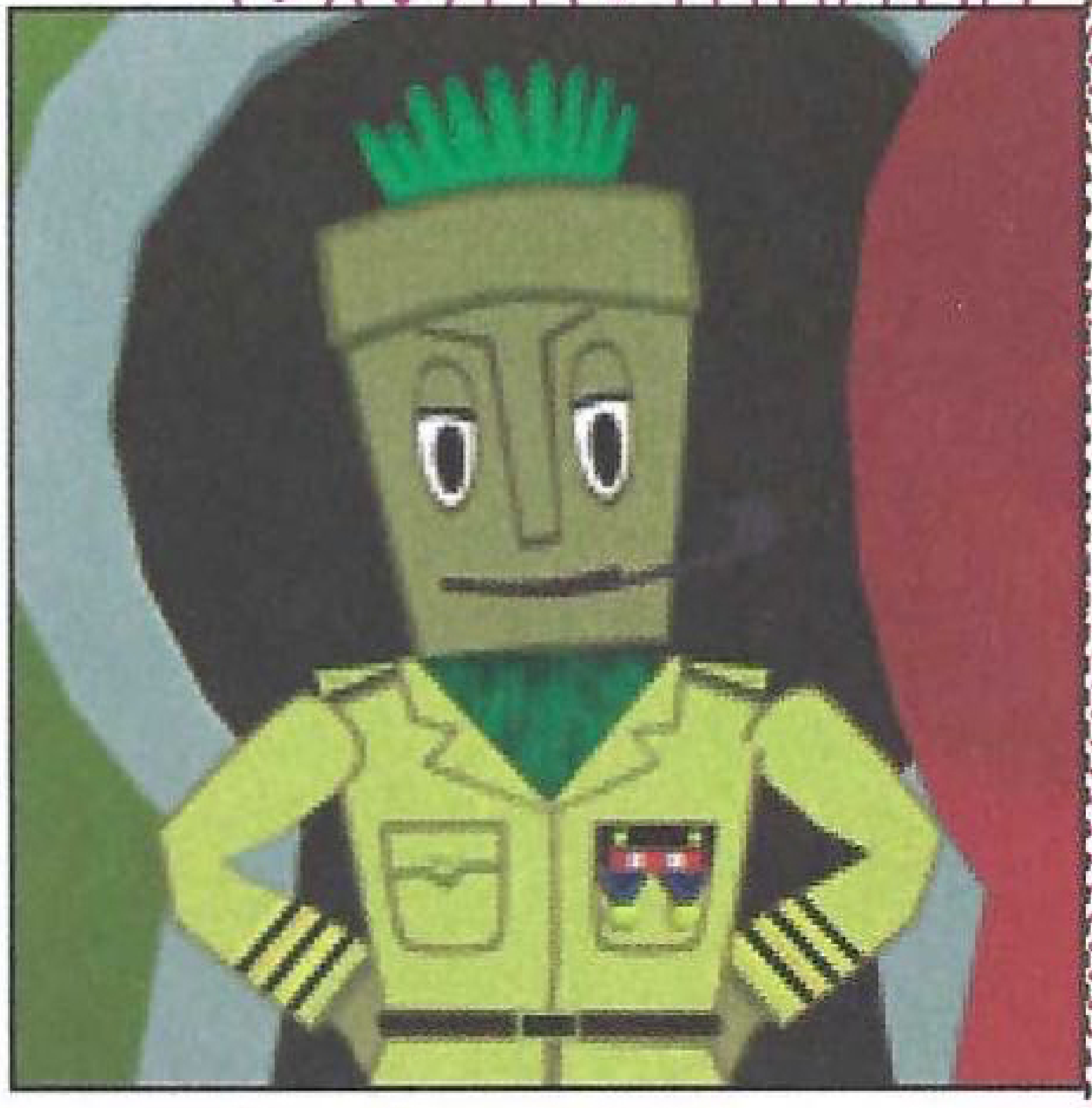
????????????????????
????????????????????

(Now screeeeam!)／(いっしょに!)
・・L・・・☆・・・☆・・・☆・・・

????????????????????

column

まぼろしのステージです。



パラッパは６つのステージで構成されていますが、実は制作の途中まではもうひとつ別のステージが用意されていたんです。

それは、通称「サニーちゃんの家」ステージと呼ばれていたもので、ガソリンスタンドのトイレのステージと、最後のライブステージとの間に存在するはずのものでした。

それはこんなお話になるはずでした。

トイレをガマンしているパラッパくん姿にクラッときたサニーちゃんとパラッパくんの仲は急接近。血中ラブ度も急上昇ってことで限りなく恋人に近い友人、の位置を不動のものにした感も無きにしもアラブ首長国連邦ことUAEな感じで、あとはご両親の祝福を受けてステディな関係にむかってうっちゃりを決めたい気合が充実となりました。

そういうわけで、パラッパくんはパラッパくんなりの好青年スタイルでサニーちゃんの家を訪問します。

やさしいサニーパパに暖かく迎えられることを妄想しつつノーテンキに「ピンポーン」と呼び鈴を押すパラッパくん。しかし彼を待ち構えていたのはどこから見ても１００パーセント軍人「ジェネラル・ポッター（ウエキバチ将軍）」ことサニーパパだったのです。若者はすべて自分に命を捧げる部下のように扱ってしまうジェネラル・ポッターは、当然のごとくパラッパをこき使うことになります。

「ちょうどいいところに来た！　今から家の壁を塗るから貴様ついてこい。よし、進めーっ！１、２、１、２」

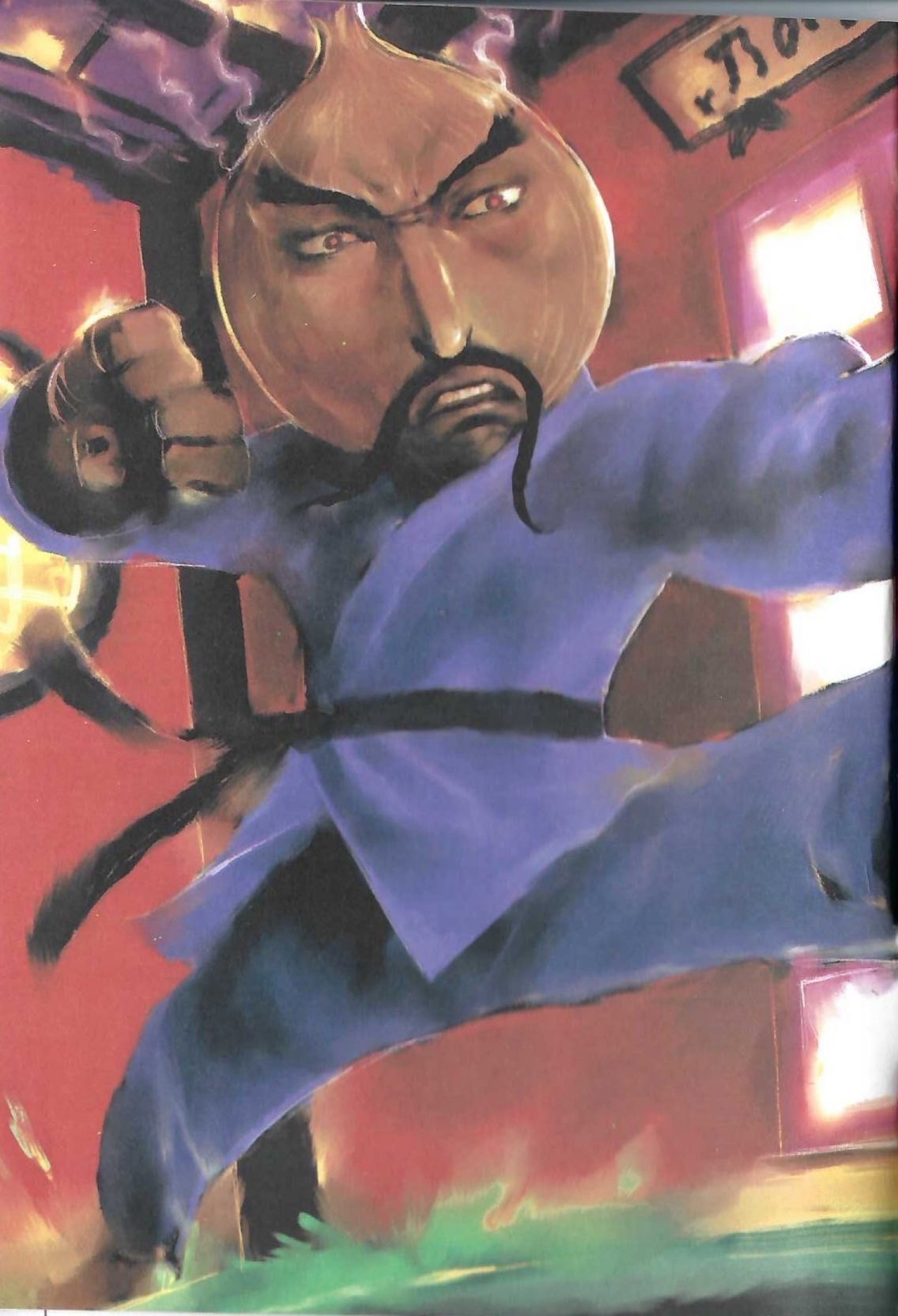
と、疑問を差し挟む余地もなくゲームへと突入する。

ゲームでプレイする音楽は当然のごとく軍隊調です。例の映画フルメタルジャケットでおなじみの軍隊の訓練用の歌、というか一種のかけごえ的な反復ですね。

ステージの中には当然サニー家の内部のグラフィックやサニーちゃんの部屋なども描写されるはずだったし、一部のデザインはロドニー氏からすでに届いていました。

サニーちゃんのすべて同じといっていいＡラインドレスのコレクションなどもお見せできないのはヒジョーに残念。

このステージの名残が最後のライブステージの前に流れるムービーに残ってます。サニー家でサニーを送ってくれる軍服の男こそがジェネラル・ポッターなのです。



terra

column

この画面って見たことあります？ ない？ ──『ケイティ＆サニーファニーバンド』の巻

かーっ！　あんたそれでもいっぱしのゲーマー気取りかい？

ってほどでもないんですが、コツコツとパラッパをクリアすることではじめてその重い門戸が開かれるのが画面のこれです。

通称ケイティ＆サニー・ファニー・バンド！

ハクいスケ、こと、ケイティちゃんとサニーちゃんによるゲロマブで悩殺でのっぴきならないダンス！

なめまわすように自在なカメラワーク！

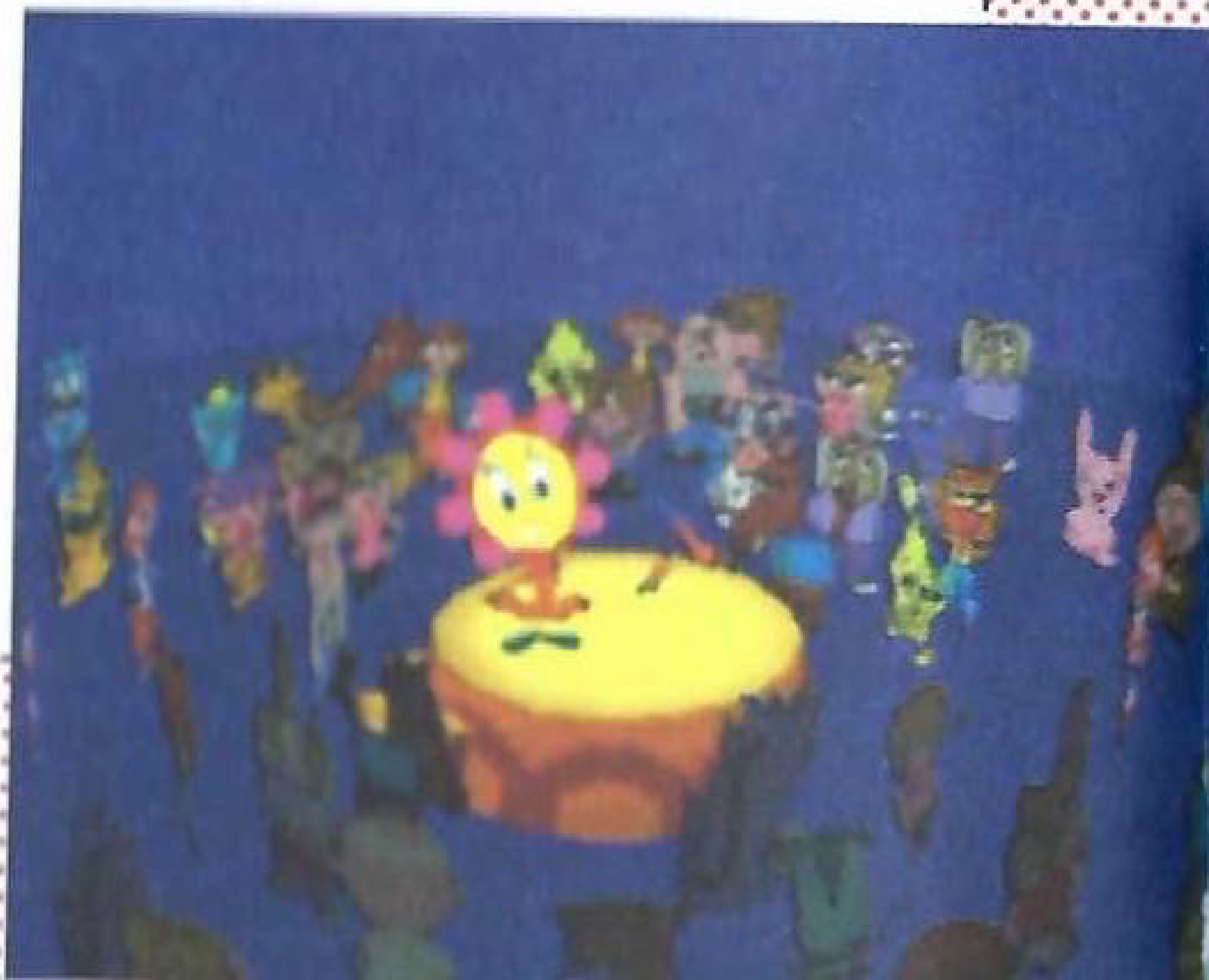
コマンド一発お色直し、っていうか、インタラクチブなお着替え！

という、いわゆるヌード・クロッキー及びモデル撮影会などに通底する、ピュアすぎるオッサン魂にいたずらに火をつける心憎い演出！

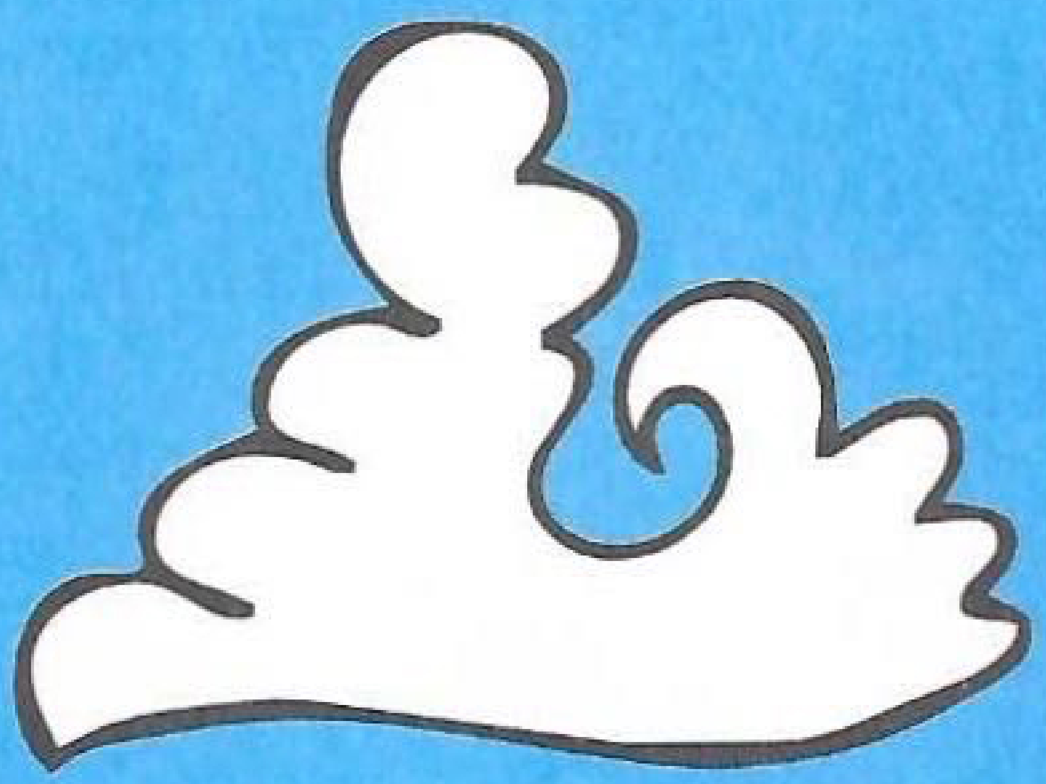
パラッパくんもいいけど、女のコもね。というココロに空いた穴をすっぽり満たしてくれます。好きです、ケイティ＆サニーファニーバンド、あと、練習ステージも。

ところで、ケイティちゃんとサニーちゃんのお立ち台のまわりに群がってらっしゃる方々ですが、この人たちはゲームの中でもちょい役として登場していたり、あるいは初期の設定の中に存在し、その後消えていったキャラたちだったりします。誰がどこに出ていたか探すのも一興かと存じますが、スタッフも誰が何だったか覚えてなかったりします。

ちなみに若い皆さんに老婆心ながらお教えしますが、ケイティ＆サニーファニーバンドという名前は、往年のKC＆サンシャインバンドというグループ名に由来します。



OK, it's Sunny's birthday tomorrow



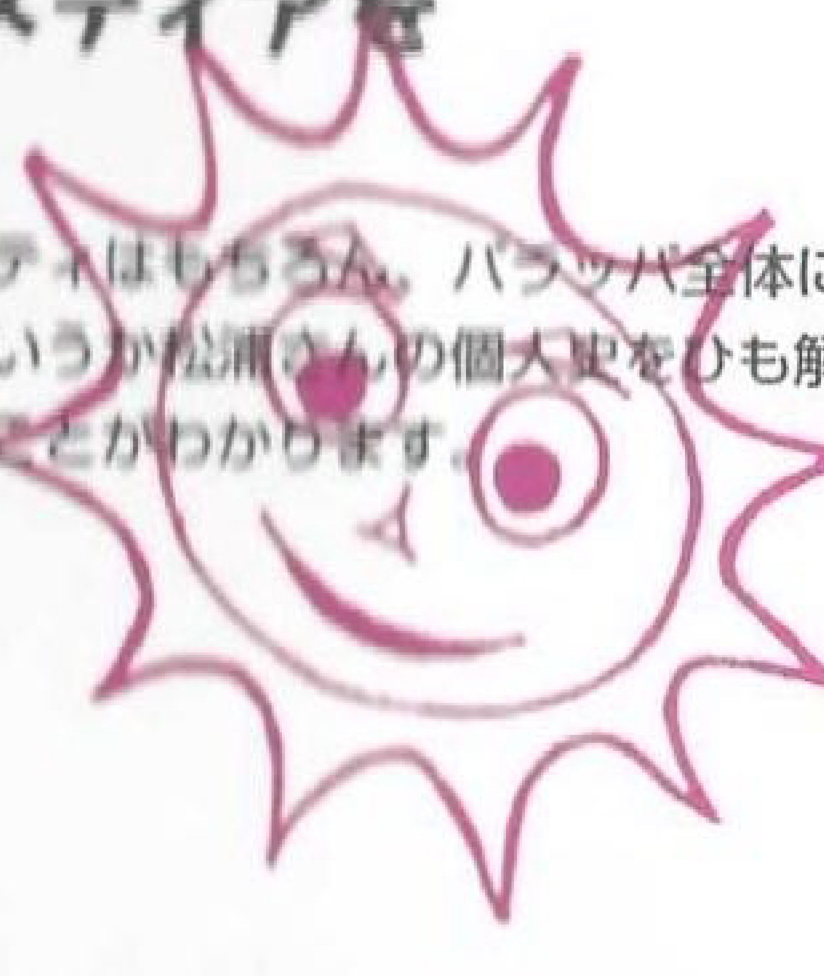
さあ、あしたはサニーの誕生日よ

プレゼント係と、ケーキ買い出し係と、かざりつけ係がいるわね

スタッフ編

もともと絵や音がミックスされたメディアをイメージしてた

パラッパラッパーの生みの親といえば松浦さん。音のクオリティはもちろん、パラッパ全体に漂うマヌケさとジェントルさ加減はまさに松浦さんのもの。っていうか松浦さんの個人史をひも解くと、ああ、パラッパは生まれるべくして生まれたんだなあ、ってことがわかります。



松浦雅也/Masaya Matuura
パラッパラッパのプロデューサー。
ミュージシャン。
すべてはこの人のアタマの中から始まった。

JET BABY
THE MOVIE

--------いきなりナニですが、パラッパ関係ですごくいっぱいインタビュー受けたでしょう？

松浦：やりましたね。50本以上……。

--------50回もやってると同じ質問たくさんされて疲れそうッスね。ちなみに、毎回聞かれたことって何です？

松浦：どうしてこのゲームにたどり着いたかですかね。

--------まあそれは外せない質問ですよね。

松浦：外せないですよね（笑）。

--------じゃあまず、それからいきましょうか（笑）。

松浦：はいはい。このゲームを作ることになった経緯はですね、ええと……僕は10年間ぐらい普通のミュージシャンやってたんですけど（笑）。

--------知ってます（笑）。

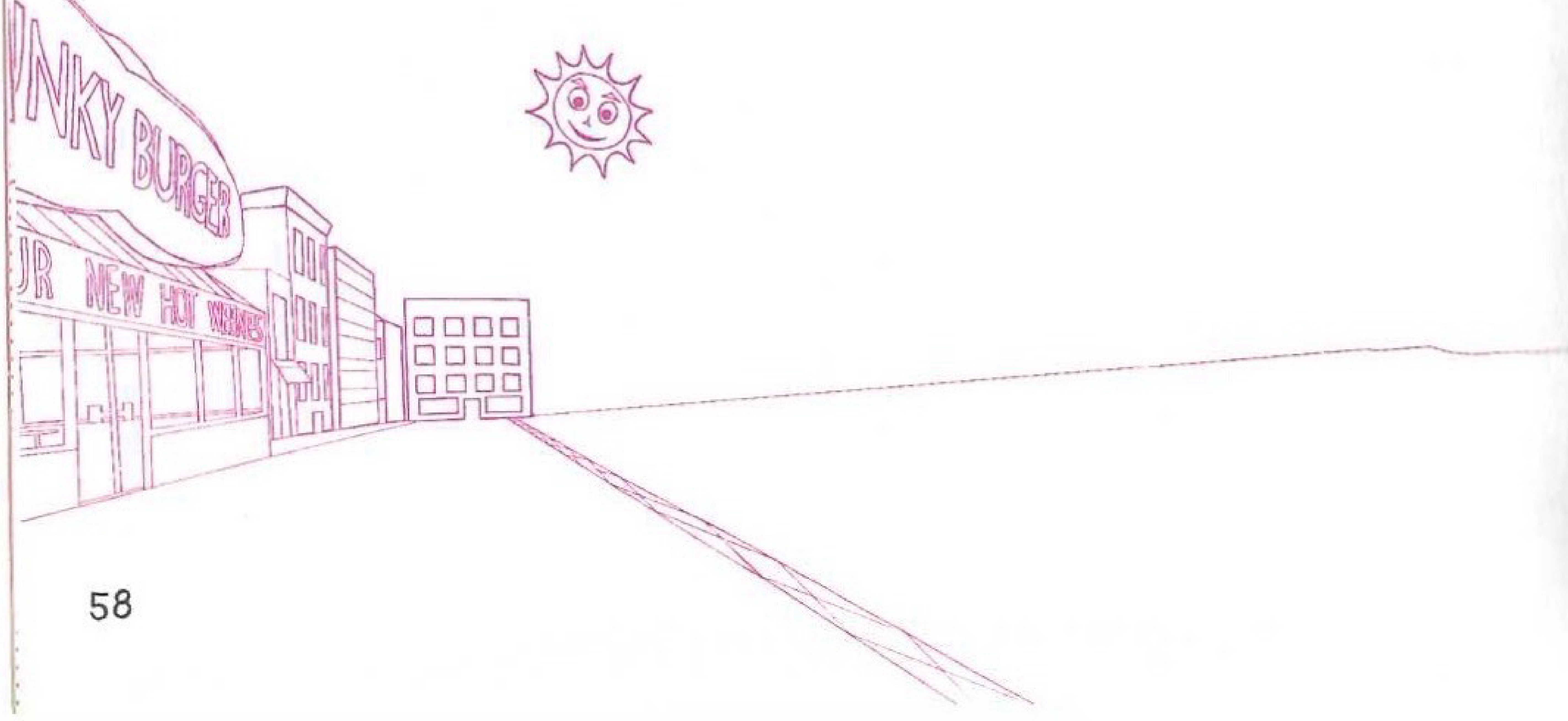
松浦：僕が音楽をはじめた最初の頃は、僕みたいにシンセやコンピュータで作る人っていうのは、特別な環境じゃないとできないって感じだったんですよ。機材も高かったし。そうした環境から始めて今に至るまでのコンピュータを使った音楽制作の変遷は、それはすごいおもしろかったんですけどね。いろいろな技術や方法が、淘汰され洗練されていく過程があって、で、大きなブレイクスルーはやっぱりMacだったと思うんです。結果的におおよそ３種類か４種類のソフトの音楽制作のソフトに、環境が収斂していくわけです。その中にはいろんな新しい可能性なんかも見える部分もあったんですけど、ちょっと物足りなさを感じていた。

--------なんですか、その違和感は。

松浦：僕は、もともとコンピュータを、なんていうんですかね、ミックスされたメディアみたいなものをイメージしてた部分があって、つまり音とか絵とか、そういうものがぐしゃぐしゃにコンピュータのなかにあるっていうような。それなのに、そういうことができそうなマシンで、わざわざその音楽に特化した環境を作り音楽だけに使うというのが、ちょっと違うかなと感じてたんでしょうね。当然シーケンサーとかいつも同じ絵が出てくるじゃないですか。で、退屈だなー、なんか違う絵とか出てこないのかなーと。

--------それは、使いにくそうで好感がもてますね！

松浦：そうした不満がけっこう爆発したのがですね、CDになってからなんですよ。僕がデビューしたときまだアナログしかなかったんですよ、ギリギリ。２枚目のアルバムぐらいからCDが出て、すぐ追っかけで１枚目もCDになって、３枚目からはCDとアナログの両方あって、４枚目ではもうアナログはおまけみたいな感じで。で、５枚目になるといよいよCDしかないっていう、そういうけっこう激変のなかでやってきたんですけど。それで、CDだけになると、とたんにコンピュータっぽい部分ってのが、いっぱい音楽の音源のなかで出てくることになるわけです。もうどう考えてもアナログとCDとは同じ土俵で語られるようなものじゃないわけです。本当はいろいろなことができるはずなのに、音楽という最終形態に縛られてしまって。しかも“売れ線”とかですね、“ポップな”とかですね、いろんな要素がもう入り乱れて、そういう混沌とした状況のなかでその、音楽をこう見つけていくみたいな作業で。釣りでいうと、イシダイしか狙わない人みたいな（笑）。わかんないけど（笑）。



--------CDになって、明らかにデジタルデータを売っているにもかかわらず、世間はあいかわらず“音楽”として扱ってたことに対する違和感ですかね。

松浦：そうそうそう。だから逆にいうと、それはもう今後の話とかをするうえですごく重要な論点になると思うんですけど、CDは、最初からCD-ROMだったんですよ。でそのなかのオーディオの部分だけを商品にしたものを出してた、ていうことに誰も最初気がつかなかった。その気持ち悪さみたいなのがあって。CD-ROMっていう存在は、CDに対するおまけみたいな存在のように最初は思われていたんですけど、実は自分がCDっていうものに対して持っている不満を、解消してくれる可能性があるんじゃないかと思ったんです。

--------それが、最初のCD-ROMのソフトを作る動機になるわけですね。そして最初に作ったのは？

松浦："the seven colors"です。

--------えーと、自分用のシーケンサとか、そういう道具を作るのではなく、"the seven colors"という物語というか、ああいうものを作ったのはなぜですか？　グラフィックと音楽をいっしょにするってことですか？

松浦：うん。まずそれはすごいきっかけでしたね。それともうひとつその、デビューする前に、一番最初にやりたかったことはＡＶバンドだったんですよ。

--------ＡＶバンドって、それ死語でしょう～（笑）。誤解される恐れがあるので言っておきますが、ＡＶってオーディオとヴィジュアルですね。老婆心ながら。

松浦：それで季里さん（パラッパのＣＧチームの親分）とかとそういうの作って、SIGGRAPHに出したりとかして、なんか「通ったらしいぞ」とかっていって一緒に観に行ったんですけど、あまりに他がすごくて打ちのめされて帰って来ました。それはもう、忘れられない記憶ですね。フィルムビデオショーの、ケツから２番目ぐらいだったんですよ僕等が出たの。で、それが要するにその、ＰＳＹ-Ｓのデビュー前の状態で作った曲に、季里さんがＣＧをつけただけの、３分ぐらいの作品だったんですけど、その次がトリじゃないですか。トリは、ロバートエイブル（笑）。派手なＣＭ映像のオムニバスみたいなエントリーで、曲はフィル・コリンズかなんか（笑）。

--------なんか紅白歌合戦のトリの前にシロートが出ちゃった状態ですね。

松浦：そうそう（笑）。とても悲しい思いをしました。で、それでなんかすごい奮起したりした部分もあったんだけど、そのときはまだいかんせんミュージシャンとしても半端っていうか、全然形もなにもない状態だったので、その心血を注ぐ方向は、やっぱ音楽のほうだと思ったんですね。

--------"the seven colors"は満足できたんですか？

松浦：かなり満足してたんですけど。なんか、それを作ったことによって起こった影響が、良い面でも悪い面でもすごく大きかったので、だから、同じやり方ではできないなと思いましたね。いい面はだからやっぱり、そういう表現の方法が、その自分が過去に思ってたＡＶバンドのできなかったことを可能にするっていうことだけは確信したんです。ダメだった点は、やっぱりその単純にミュージシャンという立場に立ったままで、そこに固執してなにか付属物っていうか従属物的な形でCD-ROMとかをやっ

ても、それはやっぱり片手間に終わってしまうなっていう気がしました。

--------CD-ROM制作は音楽の制作とずいぶん違いますか？

松浦：しんどい面でいうと、自分が無責任な立場と、すごい責任のある立場っていうのを両方同時に持ってなきゃいけなくて、特に責任のある立場っていうのはたとえば金銭的な部分とか、そういうのは責任持たなきゃいけない。だけど、いいものを作るために必要な無責任さっていうのが、往々にしてそういうのと矛盾しちゃう……、これは、すごい大きな葛藤でしたね。

--------the seven colorsで、音楽だけではない作品を発表して、音楽をリアルタイムにどんどんミックスしていくツールであるTOOL-Xを作ることになるわけですね。

松浦："the seven colors"のなかに、TOOL-Xの元っていうか、そういうネタがあって。それをちょっと発展させると、独立したアプリケーションになるっていうところまではわかっていて、じゃそんなことをやってみようって、やってみたんですけど、どれをどういうふうに商品にしたらいいかっていうところで悩んでいて。そんなときにたまたま「ピングー」関連でなんか、テーマソングみたいなものを作りませんかっていう話があって、よし、じゃあそれをやろうっていって、でそれで「ピングーラップ」とかいって、ピングーの声をいろいろサンプリングして再構成していくっていうのをやったんですよ。そのときにサンプリングしたピングーの声をですね、割り当てて、でそれでキーを押したらピングーが声を出すっていう独立したアプリケーションを作ったんですよ。で、それをソニーにプレゼンしたんですけど、いろいろな理由で受け入れられなくて。

--------ああ、そっちにいったらまた別のパラッパが生まれていたかもしれませんね。

松浦：じゃあ違うことやろうと思って、もっとツール的な展開になっていったんですね。ちょうどシーケンサーで音楽を作るっていうのにすごくなんか、行き詰まりを感じていたので。

--------TOOL-Xの楽しさって、音楽をリアルタイムでミックスしてゆく楽しさですね。特に、さまざまなジャンルの音を混ぜていく過程でラップが一番ハマったってことをおっしゃってましたよね。これはダイレクトにパラッパにつながってますよね。

松浦：そうです。

--------さてパラッパの話です。

松浦：まずSCEにパラッパとは関係ないものの企画を見せたんですよ。そしたらそのあと、いや、なんか音楽ものとかだったらうれしいね、っていうようなアプローチが逆にあって、僕はなんか音楽ものは「ＴＯＯＬ-Ｘ」もやったし、特にそんなにホットなテーマではなかったんですけども、だけどちょっと考えてみようかなと。気持ち的には、音楽ものっていうとなんか自分の本業に近いジャンルなので、ちょっと怖かった。荷が重いっていうかですね、気分的にちょっとこうなんか重くなっちゃうとこがあって。

--------それで、音楽ものということで考えた企画は今のパラッパの形に近かったんですか？

松浦：あ、そうですね。

--------ボタンを押すと、音が出て、絵が動く。うまくリズムがとれると、点数があがる、これは最初から決まっていたと。ところで、ラップについてもうちょっと話しましょうか。

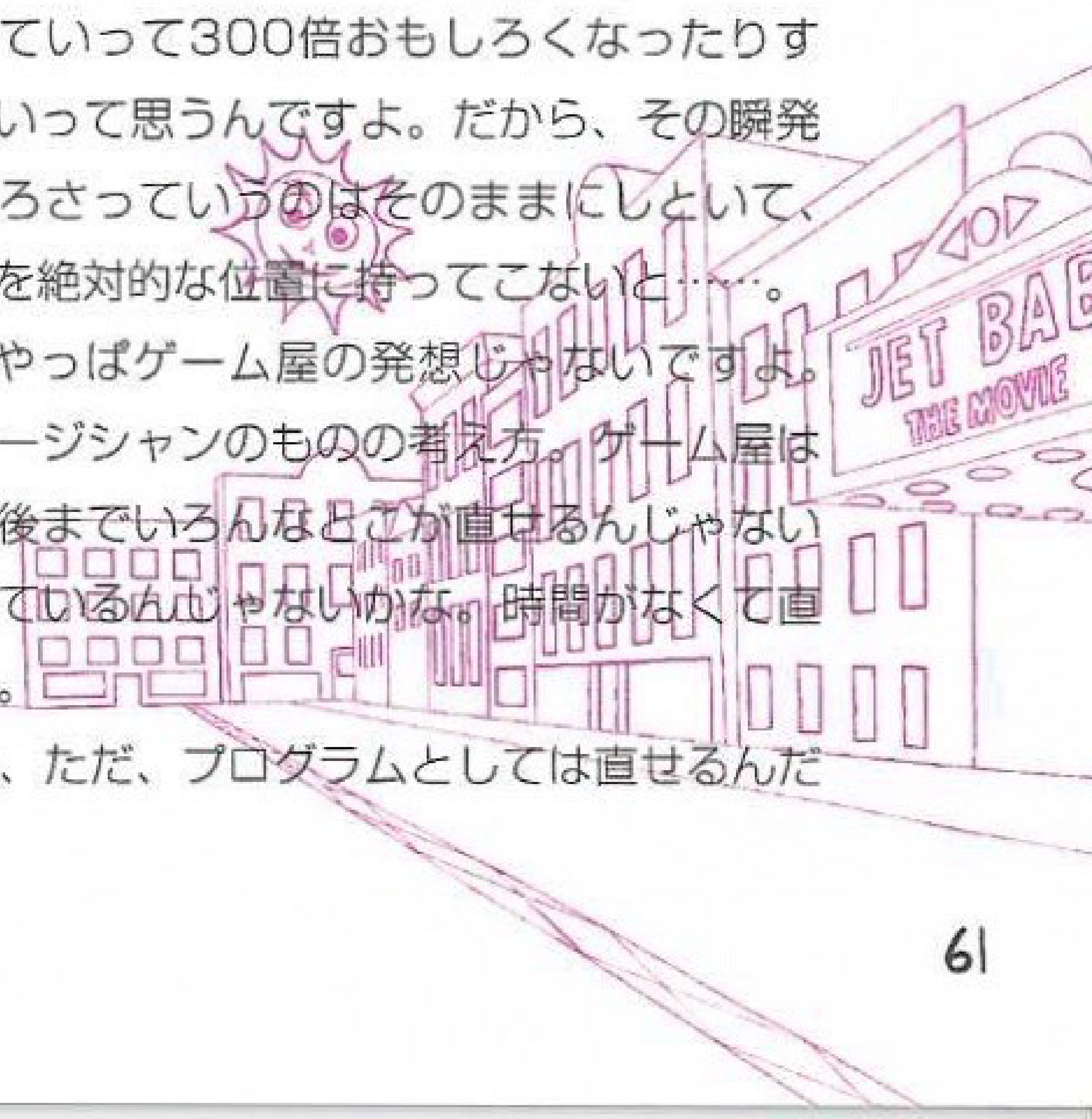
松浦：うん。

--------ＴＯＯＬ-Ｘでラップが一番おもしろかったっていうのはわかるんですけど、でも松浦さんは全然ラップ野郎じゃないですよね。

松浦：違いますね。黒人のカルチャーであるラップ文化そのものに、そんな強い思いがあるわけじゃないんですよ。ていうかですね、音楽にシンパシィを感じる過程っていうのが人それぞれあると思うんですけど、なんかきっかけがあって、その音楽が好きになっていくと思うんですけど、僕の場合は結果的にノンジャンルっていうか、オールジャンルみたいになっちゃったんですね（笑）。で、そういう人はけっこう多いと思いますよ、ミュージシャンのなかには。だから、黒人がヒップホップでなければいけないみたいな必然性は持ち得ないっていうことなんだと思います。

--------まあでも、松浦さんがプロデューサーでラッ

プのゲームっていうのは、意外ですよね、やっぱり。
松浦：（笑）。
--------えーとだから、ゲームが発売された後に、日本語ラップ版を作ってほしいとか言う人がいたけど、そもそも動機が違うからそれはないと思うんだけど。そういえばなんで英語なんですかね？
松浦：あの一、多分ね、日本語のやっぱり、音質感とかリズム感っていうものですよ。やっぱどうしても。
--------違うものになってしまう。
松浦：うん、それはもう間違いないと思うんですね。で、あの一、表音語と表意語っていうのがあるじゃないですか。その表意語っていうのが、日本語にはすごく多すぎるかなと、日常会話のなかに。で、なんかそれがラップっていうものにあんまり向かない理由なんじゃないかなっていう気がします。たとえばその、「キック」と、「ける」……“ケリ入れる”の「ける」っていうのは、その共通した語感があるじゃないですか。それは言語の違いじゃなくて表音のせいだと思うんですね。で、今のはたまたま合致してる例ですけど、ほとんどの場合、合致してないと思う。
--------ああ、ニッポンの表意文字って漢字を輸入して音つけてるから、意味と音の関係断ち切れてますからね。
松浦：で、音が機能しているのは、擬態語とか擬声語とかになっちゃって、いわゆるノーマルな書き言葉の日本語とは違う表現だったりするんですよね。たとえばよく言われるのが、ニュースのレポーターが火事の現場に行って、東京近郊だと「突然ものすごい音がして、高い炎が燃え上がった」っていうのが、関西だと「突然“どわぁーん”という音がして、“ぶわーっ”ていう炎が燃え上がった」みたいな（笑）。その“どわぁーん”と“ぶわーっ”とか言ってたらラップにならないと思うんですよね、なんか。
--------かといって普通に日本語を使うと、音と感情が一発で対応してこない。
松浦：それはラップに限ったことじゃなくて、日本の音楽が全体的にそういうことだと思います。
--------次に、パラッパの制作チームの特徴として、結構バラバラな場所で作業をしていたというのがありますね。プログラマーも音楽制作もＣＧ制作もみんなバラバラ。ひとつの場所でやろうとは思いませんでした？
松浦：そうですね。まあ、僕ら大阪だったんで。
--------ロドニーもニューヨークだし。
松浦：じゃあもう、みんなバラバラでいいやって。
--------このバラバラの作り方は面白かったんだけど。
松浦：バラバラで良くなかった点は、時間がすごいかかったってことじゃないですか（笑）。これはもう、間違いない。バラバラで良かった点は、やっぱり……ま、それぞれのペースでできたっていうことじゃないですかね。常に最大公約数的なタイミングでしか進まないんですけど……。
--------いい意味で、サボれるし（笑）。作り方の特徴としてもうひとつ感じたのは、ゲーム作っていると、すごく遠くにある大きな締め切りしか見えなくてツライんだけど、パラッパの場合は小さな締め切りがたくさんあって、現場感があって面白かったですね。
松浦：それは偶然そうなっただけっていうか（笑）。
--------たとえばムービー作るのでも、最後の最後まで直せちゃうんだけど、ニューヨークへ行ってセリフとっちゃったら「ここセリフ足したいけど」って思っても後の祭りっていうか、もう録れねえよ、っていうのが、良かったと思うんですよ。映画の現場と編集みたいな。
松浦：単純に思ってたことは、早く決められることと最後まで決められないことがあって、早く決められることだけ早く決めちゃおうって思ってました。で、その、コンテンツそのもののおもしろさとかっていうのはすごい瞬発的なものだと思うので、あとで継ぎ足していって300倍おもしろくなったりすることはないって思うんですよ。だから、その瞬発的なおもしろさっていうのはそのままにしといて、それの存在を絶対的な位置に持ってこないと……。
--------それやっぱゲーム屋の発想じゃないですよ。うん。ミュージシャンのものの考え方。ゲーム屋はやっぱり最後までいろんなとこが直せるんじゃないかって思っているんじゃないかな。時間がなくて直せないけど。
松浦：あの、ただ、プログラムとしては直せるんだ



けど、本来の意味合いっていうか存在理由みたいなところは変えられない……。

--------それグルーヴとかそういうのでしょう（笑）。そういうの捕まえようとしたりしないもの。ところで、パラッパって、プロデューサーとして、ちゃんと売れるものにしようと思って意識してました？

松浦：いえいえ、まったく（笑）。

--------とはいえ、なんかこういろんなバランスを、やっぱり松浦さんがとってたと思うんですけど……

松浦：いやあのー。それはただ単純に、誰しもが持っているようなちょっとしたジェントルさとか、ポライトさだったりするだけだと思いますよ。で、僕はどっちかというとその、そういう部分が、むしろあの遡及しないと思ってますから。そういうふうに発想しやすい傾向を持っているもので、自分が過度に前に出ちゃうと、ジェントルさとかポライトさとかっていうのがすごい前に出てきちゃうので、それはいつもすごく良くないことだと思ってるんですよ。ま、ゲームはプログラムなんで、理屈じゃないですか。だからそういう部分には、わりとこう、あいやすいっていうかフィットしやすいですよね。コンテンツのおもしろさとか、そういう部分に関しては、あんまり。

--------コンテンツでは好き勝手やらせておいて、要所要所でその内なるジェントルさが、勝手にバランスをとっている。それは良くわかりました。じゃ、その次に、これはゲームなのかゲームじゃないのかみたいな、どっちの方向にも行く可能性があったと思うんですけど。

松浦：ありましたね。

--------でも、ゲームにしようと強くこだわってましたね。

松浦：こだわってましたね。はい。

--------それはなぜでしょう。

松浦：うーんとですね……ゲームじゃないものはつまんないと思ってたからなんですよ（笑）。

--------じゃあゲームって何ですか？

松浦：ゲームってなんでしょうねえ？　いや～、それは良くわかりません。

--------たとえば、前にアーティストの岩井俊男さんと話してたときに、クールモードに入って自分で自由にできるようになってからがおもしろい、あれだけでいいんじゃないって言われたんだけど、それだと多分僕、売れなかったと思うんですよ。それだとツールになっちゃうでしょう。ツールは敷居が高いじゃないですか。ツールで楽しめる人はまだ少ないかも。

松浦：う～ん、なんなんでしょうねえ……ストーリーがあるとか……達成感？　が必要だったのかな。これ多分ね、あと5年ぐらい経ってもう一回話すと、かなり洗練された意見に変わってると思うんだけど。

--------試しに無理矢理説明してみてもらますか？

松浦：あまり正確に言えないんだけど、例えばあるツールを使っているときに、実はこのツールを作った人の手のひらで躍らされているだけかも、と気がつくとしますよね。でも、それに気づくまでの間は、そのツールはゲームなのかもしれない。いや、わかんない（笑）。まだ非常に未完成な意見なんですよ。通常のゲームでは、最初から、これは僕の手の平の上で遊んでるんだよねってことをありありと言っているわけですがツールの場合はツールで遊んでて限

界が見えたときにがっかりしたりするわけで、ツールでも、可能性を無限に持ったツールなんかない。ゲームは、最初からこういう指定された可能性のなかで遊ぶわけですけど、それの差っていうのが、実はないんじゃないかと。

--------ふむふむ。、ところで、あるミーティングでゲームが音楽と関係ない方向に行こうとしたときに、「いや、それは僕はちょっと……音楽とはまったく関係ないし」みたいなことを、こうポロッと言ったことがあったと思うんです。やっぱりこれからも、音楽にこだわったものを作り続けようとしているんでしょうか？

松浦：それは半分正しくて半分違うんですけど、僕が今作ろうとしてるものっていうのは、多分、今一般に使われて認識されている音楽っていうのとは、多分違うんですよ。だけど説明するときには、それを使わないと説明がつかないことが多くて、それを便宜的に"音楽"っていう言い方をしてるだけなんだと思います。

--------それは。音楽の楽しさのなかに含まれていて音楽そのものではないナニカということですか？

松浦：なんだか、まだ言えないんですけど……。

--------パラッパの制作の時間の中で、音楽を作ることは重要なことでしたか？　スタジオで演奏してるときとかはもう、違う人格になってますよね（笑）。

松浦：それはもう間違いないです。たとえば、パラッパのテーマ曲みたいなのがあるじゃないですか。あれって二年間ぐらい考えて作ってるんです。

--------♪パラッパラッパラッパ〜っていうやつ？

松浦：企画書を書いてる段階で、もう頭の中にあるんですよ。だけど、でき上がる過程を考えると、自分がそれを本当に作る、っていうかそれに着手するもっともいいタイミングていうのがあって、それはほかの作業のスピードから考えると、音楽なんて実際作り出したらいくら長くたってまあ３週間あればできてしまうから、いいタイミングに持ってくるまでの間、ずーっとしたためとくしかなくて。おもしろかったですね。

--------あれでも、あのテーマが果たしてる役割、けっこう大きいと思いますね。あのテーマが流れた瞬間に、普通のテレビゲームじゃないってことがわかる。

松浦：ひょっとしたらゲームそのもののテーマ性みたいなものがけっこう反映していてゲームの中身とか、なにか決定事項がなされるときに、テーマ曲がすごい大きな礎になるんですよ。形になっていない曲を思い出しながら、こういうテーマ曲に合うのはどっちか、みたいなことを考えることが多かった。

--------形になってないテーマ曲をリファレンスにして、これはアリ、ナシっていう判断してた、と。

松浦：そうです。だから「パラッパ道」は、かくあるべきっていうものがまずあって（笑）。一番それが大きく影響を与えたのはパラッパのデザインだったんですよ。ロドニーがいろいろ案を出してきて、その中に自分が考えてる音楽のイメージにキャラクターが合うかどうか、っていうのがすごい重要な判断材料でした。

--------そうだったのか！　それはまさに、世間では音楽とは呼ばないけれども、音楽的なナニカを作っているってことですね。

松浦：でしょう？

心配のプロフェッショナル

ソニー・コンピュータエンタテインメント支倉朋洋さんは心配のプロ。彼がアタマをかきむしり始めたら、その意見は却下するしかない。適確な心配の積み重ねがパラッパを産んだのです。

「心配だったこと」というモチーフでガビンさんから2000字いいつかりました。

メイルによると「○月×日、松浦さんが△△と言いだした。心配だ。」とかそういうふうに書けばいいらしいのですが、そんなこと覚えてるわけない。去年の手帳も捨てちゃったし。捨てたっつうかシュレッダーで粉々にしたんですが、よく考えたらふつうシュレッダーなんかにかけないよな手帳。どういう心境だったのかなーあのとき。なかったことにしたかったのか。パラッパを忘れたかったのでしょうか。そのあたりすらおぼえてないんですけれども。

でも制作上の心配ってあんまりなかったです。具体的に100万本売れるとは思ってなかったけど、100万本売れないとも思ってなかった。スケジュールでは神経磨耗しましたけど、それもまああありがちな話ということで。

強いていうと、制作の途上で、あくまで思い込みとしては既に大スバラシイ作品確定で最強優勝済み

なのに、まわりにとっては海のものとも山のものともないというか、お呼びでないというか、なまっちょろい新人タイトルということで、ぼく的にやりたいこととかの想いが空回りでバカヤローみたいなのはあったと思います。サラリーマン的にね。微笑ましいですね。身の程をしれっつうの。でもこれもきっと何処にでもある話で、あえて書くほどのことでもないです。忘れませんけどね。

あと、現場でこまかく「それはやめときましょう」というのはあったはずなんですが、「とうぜんこれはこうなってるべきでしょう」みたいなのもいつもありましたけど、内容は覚えてないので書けません。ていうかかたはしからその場でライブに解決していっちゃったから覚えてないんじゃないでしょうか。「じゃあそうしましょう」てなかんじで仕様がどんどん変わってったのは気分として覚えてます。変わり身が早くって。この本の中で誰かが触れるでしょうけど、制作の始めから終わりまで仕様書というものはドキュメントのカタチではついに存在しなかった。というかどんなカタチにせよ存在しなかった。そのかわり、少しも口にはしないが各々のアタマの中にその時々で「たぶんこういう仕様だろう」という勝手な素敵なイメージがあって、現実のバージョンと食い違ってくると「違う！」とか言い出す仕組みっていうか始末。だから全体として見るとつじつまの狂いまくったことも相当いってると思うんですよね〜。プログラマー泣かせなんてもんじゃないですね。人間そのもののような不条理を組み込まれたソフトなのです。パラッパ。パラッパは生きている。そういう制作のスタイルを「バンドみたいだ」といった人がいましたが、バンドってそういうもんなんですか。やったことないのでわかんないんですがそんなバンドすぐ解散しそうですね。とくに売れたあととか。

心配といえばいまのほうが抱えてる気がします。具体的にいうとツーなんですけど。ツーツーってみんないってるけど『パラッパ2（仮称）』のことです。心配だー。この心配についてはツーが出た後でぜひ本に書きましょう>ガビンさん。でもまあ進行形じゃないと心配として成り立たんというだけのような気もします。

オン書きで書いてきましたけど嫌な文章ですねぇ。まだ1200字。折角なのでぼく以外にはたぶん書かないと思われることをかいておきます。

制作の前半はシナリオのミーティングっていうのをSMA（ソニー・ミュージックアーティスツ）で深夜にのびやかにやってたんですが、そのメンツは松浦さん、ガビンさん、RYUさん、SMA（当時）アマノさん、不定期に堂阪さん、あとぼくでした。ゲーム作ったことがある人はひとりもいませんでした。そしておそらくいちばんゲームをやり込んでいたのは実はアマノさんではなかったかと思います。とにかくゲームというものに、なんの手がかりもなかったので、おのおののそれまでのキャリアのなかから良さそうなものを探し出してその場で出し合うというかんじで、いつの間にかあの場ではみんなあんまし「ゲームを作ってる」という意識はなくなってたですなあ。それともそんなもの最初からなかったのか。とにかく、なぁんか出来てくよってかんじで。夢中だったけどなにができあがりつつあるのかはよくわからなかった。ぼくだけ？　まあそれはどうでもいいんですけど、ぼくはアマノさんには相当影響受けました。救われたといってもいい。仕事とはこうやるのだみたいなのはぜんぶアマノさんに教わった気がします。パラッパという作品にも大きくアマノさんのおかげの部分があると思ってます。ありがとうございます。そして今後ともどうぞよろしく。

ありがとうついでに。こんな機会がないと普段いえないので。林さんいつもほんとにありがとうございます。アシノさんありがとうございます。ポマトプロさんありがとうございます。あと1996年の夏にmcSisterのイベントでパラッパをやってくれたみなさま。ありがとうございます。あなたがたに頂いた勇気をできるだけ忘れませんたぶん。

支倉朋洋／Tomohiro Hasekura

SCEでパラッパラッパーのプロダクションマネージメントを担当。そのルックスは、タマネギ先生のモデルと言われている。

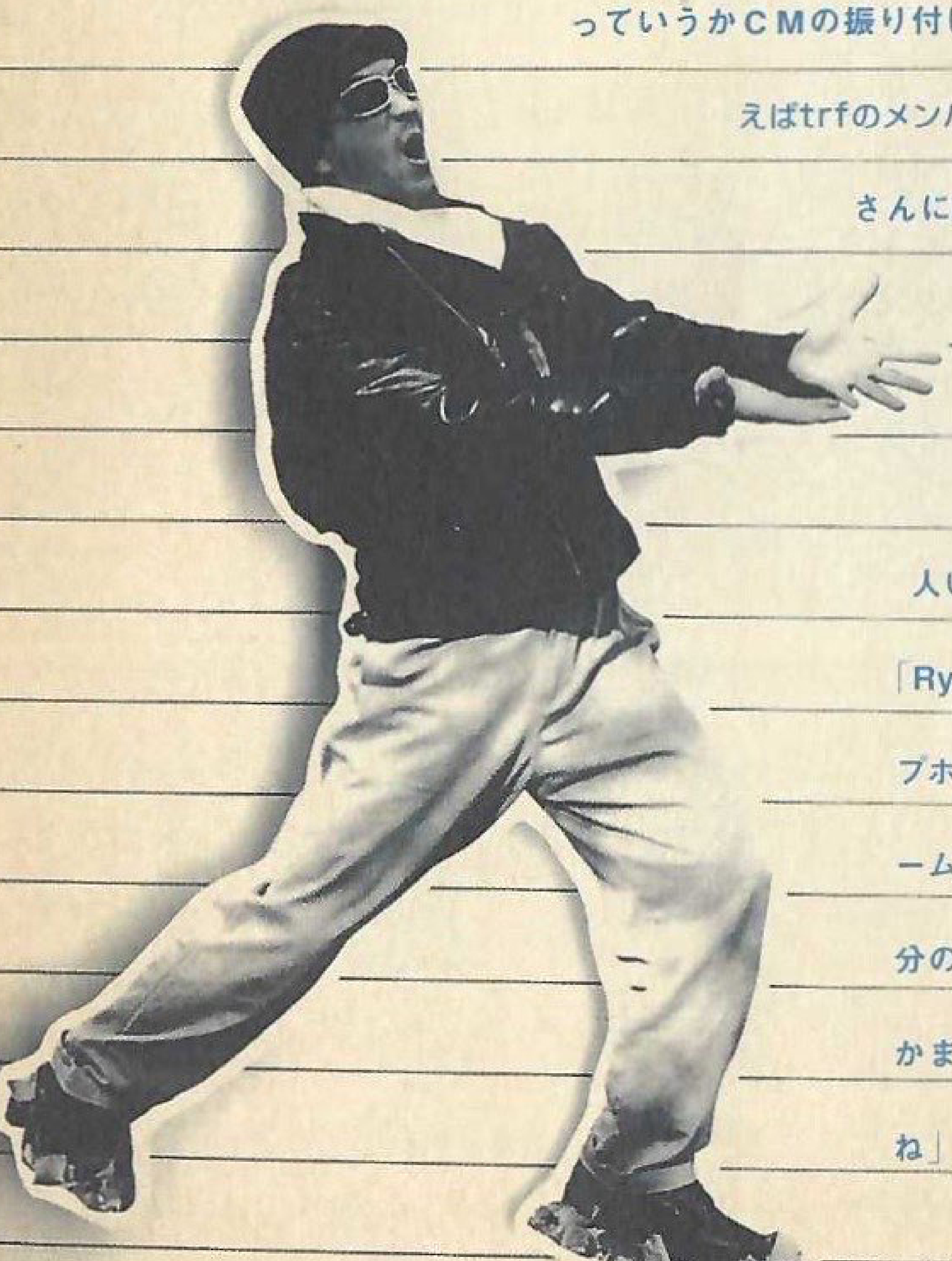
#

DATE ・ ・

パラッパくんの振り付け師！

パラッパの踊りが凄いのは、実はあのペラペラな体の中にダンサーのホリエさんが入って踊ってたからだ。っていうかモーションキャプチャーって技術で、ホリエさんの動きをパラッパに吹き込んだわけです。

パラッパでの仕事をわかりやすく説明するとどんなもんでしょ？ ホリエ「パラッパくんや先生の踊り、その元のデータになる踊りをしました」 ダンサーになったきっかけは？ホリエ「もともと高校生のときに原宿のホコテンで毎週日曜日ストリートパフォーマンスしてたんですよ。それがきっかけで、当時風見慎吾さんがブレイクダンスとかで有名になったときで、ツアーをするっていうんで、オーディションがあったんです。それに受かって、高校生だったんですけどツアーに行かしてもらって、それからブレイクダンスを中心にいろいろなダンスの仕事をするようになったんです。今はダンスするだけじゃなくて裏方っていうかCMの振り付けなんかの仕事も多いですね」 そういえばtrfのメンバーだったんですよね？ ホリエ「コムロさんに誘われてtrfのメンバーになったんですよ。でもtrfで一曲だけ出してその後脱退しちゃうんですけど。最初はね、8人くらいいたのかな。ダンスチームが5人いたんです」パラッパの話はどこから？「Ryuと友達だったんです。それでなんかヒップホップのゲームだっていうんで。でも、ゲームのために踊るのは始めてだったし、自分の踊りがゲームの中でどういう風になるかまったくわからなかったんで新鮮でしたね」 実際にはどーいう作業だったんでしょう



ホリエハルキ／Haruki Horie

ダンサー、振り付け師、そして俳優。¥EN SHOP武富士のCMの妙な振り付けもこの人のオシゴト。

#

DATE

か？　ホリエ「モーションキャプチャーのスタジオで、頭や体にデータをとるための装置をつけて踊ったんです。間接にまきつけるゴムがかなりきつくて、もうお爺さんの間接の動きみたいになっちゃって大変でしたね。だいたい普通、踊るときってアドリブなんですよ。自分で振り付けて、自分で踊るわけだから、どんどん変わっていくんです。ところが、パラッパの場合は、細かくわけてデータをとるので、毎回違う踊りしてたらつながらなくなっちゃうじゃないですか。だから結局、自分で踊って、振り付けて、全部覚えるという、ものすごい量の作業になりましたね。裏話ですが、本番の前にビデオカメラをセットして自分で踊ってみて、チェックして、ああ、この振りを採用しよう、ってんで持ってったものなんですよ」　たいへんじゃないですか！　ホリエ「たいへんですよ。こんなこと言うと偉そうかもしれないけど、この仕事ってちょっとやそっとのダンサーじゃできないと思いますよ」　ここを見てくれ、というポイントは？ホリエ「一番思い入れあるのは最初の空手のステージですね。これは最初だったし、時間がかかったし。あとはカエル先生ですね。この２つは自分とシンクロ度が高いというか、踊りが一発で浮かんできました。ぜひ一緒に踊ってみてほしいですね」

大阪のグラフィックチームは、いつも起きてる...

パラッパラッパーのグラフィックチームを束ねていたのが松浦季里さんだ。CGのキャリアはむっちゃ長い。いつも元気でくったくのない季里さんのキャラクターはパラッパのムービーに反映されていると思う。

--------季里さんはパラッパの企画って最初から見ているわけですよね。

季里：パラッパの元になるようなものは、松浦（雅也）がずっと作って遊んでたんですね。ボタンを押すと音楽が鳴るっていうようなものは。人前に見せられない著作権を無視したようなものだったんですけど（笑）。だからその遊びの延長で、またなんか作ってんのかなっていう感じだったんですけども。

--------じゃあ季里さん的にはわりと、でき上がりがけっこう見えていたんですね。実際の季里さんの作業としては、オハナシ部分のＣＧを作ることの部分の方が大きかったんですよね？　最初はどういう感じで始まったんですか？

季里：一番最初にガビンさんが描いた、四角の中に丸いものが３～４個あるお話の設計図というか流れみたいなのがきまして、で、それで大まかな絵コンテを、キャラクターもなんにも決まってなかったときに描いたんですね。そのコンテを東京に持って行って、みんなで叩いているうちにキャラクターが決まったりとか設定が決まったりして。すでにそのときにはドロ沼状態。結局はちゃんとした絵コンテなしでスタートしました。でもまず、ロドニーさんにデザインもらわなきゃいけないんで、すべて仮のデザインのものをこちらで作ったんですよ。そのとき、ムービーのスタッフって私以外はＣＧで長いムービーを作った経験がなかったので、大変でした。

--------たしか、Ryuさんがしゃべっているサウンドデータにあわせて、ラフなコンテを取り込んですべてのＣＧムービーを最初に作ってましたよね？　あの作り方ってすごく面白いと思ったんですけど。

季里：手で描いた紙芝居みたいなもので全部作ってしまうという？　あれはうちは昔からやるんです。それに今回は、とにかくシーン数が多いので、スケジュールが全然読めないんですよ。なんで、まず、全カットに手をつけるっていうことを最初にするんです。全カットのシーンとカメラ決めて、ものが並んでるところまでを作って、それを同時平行的に進めるんですね。

--------ＣＧって最初っから完璧目指して作っていくと、挫折しがちじゃないですか（笑）。だから、この方法は賢いなーと思いました。ところで、東京も遠いけれど、ＮＹのロドニーも遠くてキツそうですね？

季里：ロドニーから絵が送られてくるのは、ＦＡＸだったんです。しかも契約上、４箇所経由で届くんですね。だからもうヨレヨレになってて。それをうちでスキャナで取り込んで修正する手間がきびしかった。

--------４箇所もあると、急いでいるときは誰か途中で止めてるんじゃないかと疑心暗鬼になりそうですね。

季里：土日休みの会社があったりして！

--------まあ、一般社会では普通ですよ（笑）。

季里：とにかくその修正の作業がたくさんあって、人がたりないんで、当時ちょっとの間のお茶くみのバイトに来てた子が、お茶くみや電話番だけじゃなくて、スキャナーで取り込んどいてー！　が今度、ドット修正しといてー！　色を塗っといてー！　になって、結局、今もいるんです。人生変えましたね。

--------過酷っすねえ。徹夜多いですよねえ？

季里：えっとー、今は昔ほどではないですね。私は30歳になったときにもうそういう生活はやめようと思ってたんですけども、30のお誕生日から徹夜しました。あとは、体の続く限りですかね。でもパ

ラッパ作ってたときつらかったのは、徹夜よりも暑さですね。真夏は42度とかの中で仕事してました。

--------ああ、電源の容量的にクーラーつけられなかったんでしたっけ？

季里：普通の住居用の場所を借りてたんですよ。女の子が多いので、普通のビルだと、三日泊まったりすると、女の子がお風呂のためだけに一時間半かけて帰ったりとか、給湯室で朝、頭を洗ったりとか、それは、ちょっと女の子的にツラいっていうんで。

--------女の子じゃなくてもツライですよ、それ（笑）。

季里：それで、お風呂のある住居用のところ借りたんだけど、クーラー用の電源は200ボルトで安定してたんで、マシン用にしちゃったんですね。5月にはもう一日中窓を開けてて「ヤバイねー」とか言ってて、7月にはマシン周辺が42度ぐらいになっちゃって。それでみんなランニングにタオル巻きでやってたんですけれども、どうしようもなくなっちゃって……。

--------ランニング＆タオル…それ、オッサンですね。

季里：だから、お風呂に20センチくらいお水をはって、そのなかにさらにクールミントバスを2倍濃度ぐらいのやつを入れて、暑くて汗がダーッと出てきたらそこに10分ぐらい浸かって、出てきて続きの仕事をやって、それが切れたらまた入りに行くっていう（笑）。最初は氷柱を置く案があったんですけども、しけるのでマシンに良くないってことになったのと（笑）、氷柱の値段ホントに調べたんですよ。そうすると、1本七千円とかするんですね。で、3時間で溶けることを考えて、1日の分の冷房コストを考えると、とても払えなーいっていうことに(笑)。

--------そんな苦労が！　売れてよかったですね。それに比べたら今のこの近代的なオフィスは天国ですね。

季里：でも今度はマシンも揃っているし、環境もよくなったぶん松浦の方から「もう言い訳は一言も言わせない！」という、プレッシャーというか、脅しというか、が漂ってきてるんですけど。

--------パラッパ2のムービーは期待できますね。死なない程度にがんばってください。

松浦季里／Kiri Matsuura

CGアーティスト。

パラッパラッパーでは主にCGムービーの制作を指揮。CGのキャリアはむちゃ長いっす。

すごいめんどうくさかったんですけど

何が？　ってプレイ部分のアニメーションのことですなんですけど。ゲームに関係するアニメーションをひたすら血の滲むような思いでシコシコと作りつづけたのが堂阪さんです。いや、ほんと大変な作業なんですよあれ。

--------えーとね、多分、堂阪さんの仕事っていうのが、普通の人にはわかりにくいかも、と思うんです。だけどすんごく重要じゃないですか。そういうわけで、ちょっと自分で説明していただけます？

堂阪：はい。ひとことで言うと、プレイする部分のグラフィックですよね。音楽に合わせたカメラワークであるとかキャラクターの動きであるとか、アニメーションとか、ですよね。

--------要するにゲーム部分のグラフィックを作っているんですよね。特にアニメーション？

堂阪：そうですね。

--------ただ、たとえばテレビのアニメとかだと、アニメーションっていうと動きとセットになって「絵」にかかわるわけだけど、ゲームやCGの場合、動きだけをデザインしたりもするわけですよね。まず。

堂阪：そうですね。テレビアニメだけじゃなくて、普通のCGでも、動きのつけ方って、例えば曲の普通のビデオクリップ作る場合、曲があってそれに合わせて、この部分にはこれ、この部分にはこれっていう感じでカットごとにダーッと作っていくだけじゃないですか。で、それをビデオに落として編集するだけっていう。

--------まあ、それだけでも十分大変なんだけどね。

堂阪：で、ゲームの場合は、特にパラッパの場合は、その曲が複数に平行で流れてるわけじゃないですか。

--------たとえばgoodとcoolでは違うアレンジの曲になっているんだけど、構造的には平行して曲が流れているんですよね。テレビの副音声みたいに。

堂阪：で、映像のほうもそれに対応して複数用意しないといけないんですよ。しかもユーザーのプレイのことを考えると、もう入り組んで、あっちいったりこっちいったりいろいろして、それを整合性のとれるようなデータになるように考えながら作らないといけない。

--------動きがつながるように作らないといけない。しんどい仕事ですね（笑）。

堂阪：しんどいですよお（笑）。結局だから、ゲーム部分のレイアウトとか、カメラワークもそうですけど細かい演出とかは、自分で考えながら作っていかなくてはいけないわけじゃないですか。ゲーム部分って詳しくコンテにしようにも、そんな（笑）、ねえ？　いくつにも分かれてるからねえ。

--------そういう意味では、データを作るふりして、ゲームの中心の演出の部分に相当深くかかわっているんですよね。作業はどんな感じで進んでいったんですか？

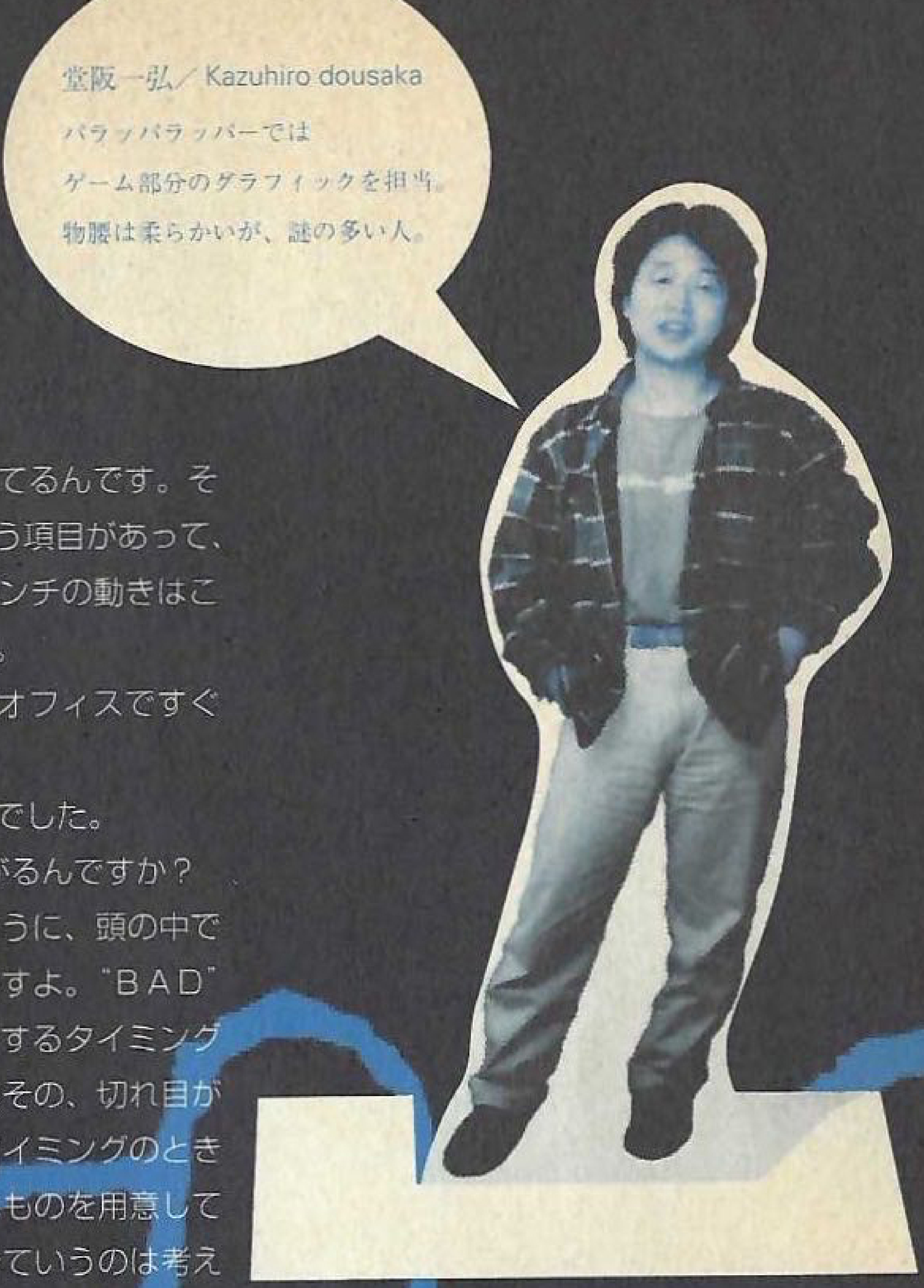
堂阪：まず、曲がくる。そして動きを、普通の状態でどうか、下手になったらどうか、上手くなったらどうなるかっていうふうな構成を決めました。それと曲とをつき合わせて、しばし考えるんですよ。で、しばし考えて、モーションキャプチャーのときにどういうパーツが必要かっていうのを洗い出すんですよね。

--------で、そのパーツをモーションキャプチャーすると。

堂阪：で、キャプチャーしたそのデータを持ち帰って、でもそのままじゃとても使えないからきれいに整理したり、誇張したりするわけですね。ここでも細かい演出がうまれますね。

--------プログラマーには、ボタンと動きの関係表みたいなもの渡すんですか？

堂阪：そうです。曲を1小節2小節3小節バーッて切らせて、そこの何小節目にはこの動き、何小節目にはこの動き、カメラはこれカメラはこれってダーッて書いていくんですよ。ユーザーのリアクション



と関係ないカメラとか先生の動きとかは、そこにバーッと書き込まれてるんです。それとは別に、アクション関係っていう項目があって、そこにはキックの動きはこれだ、パンチの動きはこれだっていうのが書いてあるんです。

--------動きのつなぎとかは、大阪のオフィスですぐに確かめられるの？

堂阪：いえ、東京に送らないとダメでした。

--------えーっ！　それでうまくつながるんですか？

堂阪：だから！　うまくつながるように、頭の中で考えながらやらないといけないんですよ。“ＢＡＤ”になったり“AWFUL”になったりするタイミングってあるじゃないですか。ここではその、切れ目が起こるなっていう、起こりそうなタイミングのときには、次になにがきてもいいようなものを用意しておくとか。そういうつながりの部分ていうのは考えながらやらないといけないんですよ。

--------カメラワーク、評判いいんですけど。

堂阪：あ、そうですか。

--------いきなりシカの頭がいい感じで画面に入ってきたときは、すげえ！　と思いましたよ。

堂阪：ああ、そうですか（笑）。ありがとうございます。シカのところはまあ、せっかくシカ作ったから（笑）。あと、先生がなんか関係ないことしゃべってるときは、ずっと先生ばっかり映すのも退屈ですしね。

--------一番見て欲しいところはどこですか。

堂阪：カメラワークですねやっぱり。たとえば、ステージ７で、「♪なんちゃらかんちゃらなんちゃらかんちゃら You you you＆you」っていうふうなところがあるんですけど、これパッパッパッてカメラを切り替えてるんですけど、けっこうああいう細かいカメラの切り替えって、作ってるときはすごく面倒くさいんですよ（笑）。忍耐がいるんですよね。でも、１秒かそこらで終わっちゃうんですよね（笑）。すごく悲しい……。

--------みんなわかってるんだろうか？

堂阪：で、ちゃんとプレーヤーがうまくお手本通りに操作するとバチッとハマるようなカメラにしてあるんで、ぜひやってください！

大阪グラフィックチーム

パラッパのグラフィック作業は松浦季里さん率いる七音社の大阪チームによって行われた。行われたのはいいんですけど、座談会しても、かなりしょーもない話の連続で。ああ、こういう雰囲気で作られたのね、とあらためて感じました。では、その座談会の一部です。

--------えーと長々と貴重はオハナシを聞かせていただきましたが、ほとんど使えません（笑）。苦労話は哀しすぎるし（泣）、他の話はくだらなすぎる（怒）。紙面の都合もありますので、みなさんそれぞれの「ここを見るべし」ってポイントを教えていただけますか？ 季里さんと堂阪さんは別にお聞きしますので、じゃあ、田中さんから。

堂阪：田中くんはね、テクスチャーマッピングの質にえらいこだわるんですよ。どれだけきれいなテクスチャーを作れるかに命かけてるんです。で、僕がパラッパとか、ほかのオブジェクトとかモデルにカメラをガーッて寄せるアニメーションを作っていると「そんなに寄るんですか、やめてください！」（笑）「いーんだよ！」とか言いながら（笑）。「そんなに寄ったらテクスチャーが粗いのがバレる～！」とか。

御船：女優みたい（笑）。

--------じゃあ、ドットが出るぐらい寄ってるのは……

（みんなで同時に）：許せない！

堂阪：ほかのゲームとか参考で見たりするじゃないですか。で、そのテクスチャー見て「あ、これはちょっと、粗いからダメですね」とか（笑）。

季里：テクスチャーおたくなんですよね（笑）。

田中：いや、そういう言い方はちょっと……（笑）。

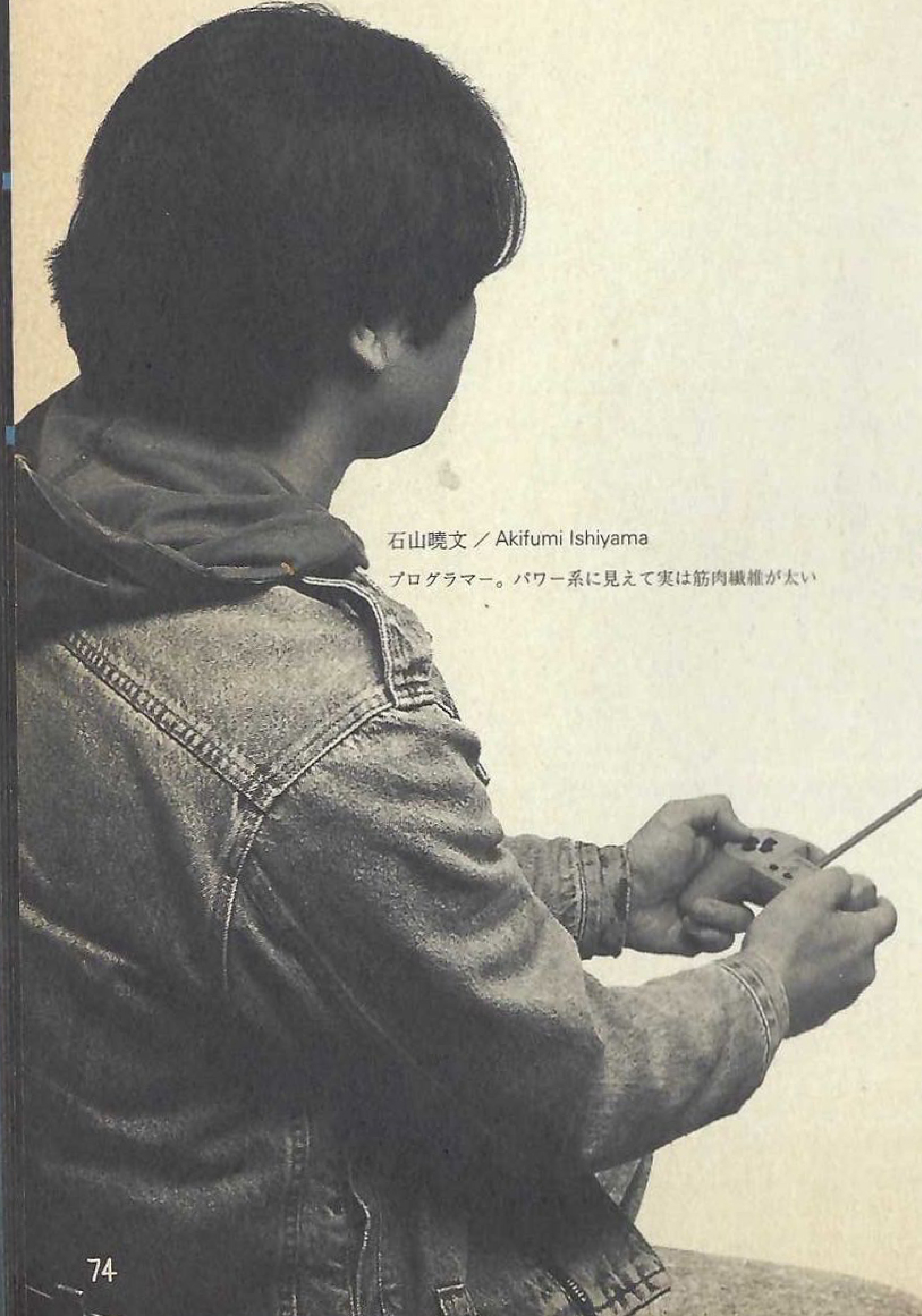
--------特に、ここのこのテクスチャーを見ろ！っていうのは？

田中：ないです（笑）。

日野：あのニワトリ先生のとこと か。ああいうのすごいきれいやった……。
季里：あ、あれは？　あのー、ドライブシーンのところの街並みとか。
堂阪：いや、多分最終ステージの最後の「パラッパ」の文字じゃないかな。
岩見：あれ田中くんすごくうるさかった(笑)。
御船：ドット修正のオニ。
季里：「この形がズレたらダメなんです！」
田中：いやあ、まあ、マッピングのサイズとポリゴンの比率が変わるとひずむんで。ドットが粗くなっちゃうんですよね、ひずむと。
--------やっぱこだわってたんですね（笑）。
季里：岩見ちゃんは？あれじゃないの。「Yeah I know」の前のところの、パラッパが考えているところ。
岩見：あの「うーん……」って考えてる背景。うねうねうねうね～って背景が動くところがあるんですけど、それがねえ、すっごくできなくって。
季里：しかも松浦さんが、「ゲームチームのほうのトイレの背景でできてるのに、ＣＧのお前ができてへんの？」って言われて（笑）。ずいぶん悩んでたね。
岩見：なんかネチネチいじめられながら（笑）。
--------結局どうやって解決したんですか。
岩見：松浦さんが出した案でやったら成功した(笑)。
季里：で、「俺みたいにＣＧ作ったことないのに言われて悔しないんか？」（笑）っていわれて。
--------いやなボスですねえ（笑）。
季里：でも、そのところのパラッパの顔が一番かわいいって言われててね。
岩見：ありがとうございます。
季里：パラッパは一番かわいいってほめられて、背景は「お前ＣＧ何年やってんじゃ」って100回くらい言われて。
岩見：一生言われるんじゃないですかねえ。
--------じゃあ、日野さんは？
堂阪：やっぱ登場シーンちゃいますの？
日野：あ、個人的になんかあのー、ジョー・チンにやたらとのめり込んでしまいまして(笑)。登場シーンとかも「なんかスーパーマンみたいなのがいいなあ」とかいうふうに、凝ってしまったりとかして。あとジョーの乗ってる車も、車ってモデリングはしたことなかったんですけど、やたらと重いの作っちゃって。
季里：レンダリングできなかったんです。
日野：ええ、ごめんなさい（笑）。ジョー関係をみんなしっかり見てねっていう感じですね。
--------ジョーって親しげに呼んでるのが、すでにヤバイですよ（笑）。
日野：さりげなくあのー、最後のＣＬＵＢ　ＦＵＮのほうでも後ろのほうで歩いてますんで（笑）。
岩見：黒いジョーもいるんだよ。
--------え！　黒いジョー？
日野：うふふふ。
--------御船さんは最初はバイトだったんですよね？
堂阪：僕等、御船ちゃんのひとことにいつもドキッと（笑）。
季里：松浦ＯＫ、御船ＮＧってけっこうあるもんね。
御船：えー、そんなのありましたっけ？
季里：それが御船ちゃんが存在してる理由（笑）。
岩見：御船ちゃんが後ろに立ったらなんか言われる。
御船：ほめてたじゃないですかあ。
季里：「ちょっと、かわいくなーい」っていう（笑）。入ったばかりのアルバイトの女の子が、10年間ＣＧやってる人の画面を見て「かわいくなーい」のひとことで即ＮＧ（笑）。
堂阪：「これはどうしてこうならないんですかあ？」とかって言われて……。
御船：いや、それは素朴な質問ですー（笑）。
堂阪：ちょっと手を抜いてたところにすぐにツッコんでくる。（笑）
季里：でも自分にもＮＧ出すんだよね。松浦さんのＯＫ出てるところを自分でＮＧ出して（笑）。
御船：いらん努力を（笑）。
季里：書き割りの町のマッピングとか、あれは見てあげてくださいねー。
--------人それぞれに思い入れがあるんスねー。どうもありがとうございましたー。

いいプログラマー

パラッパのプログラムを担当したのは石山さんと野村さん。これまたバラバラの場所でプログラミングしたんですね。しかも見たこともないゲーム。そのうえ仕様書もない。ゴールも見えない。そんな条件で、大きな変更点の波状攻撃の中、これだけの仕事を成し遂げるとは！　懐が深いというか、いいプログラマーとしか言い表わしようがございません。



石山曉文／Akifumi Ishiyama

プログラマー。パワー系に見えて実は筋肉繊維が太い

――えーと、パラッパのプログラムは主に石山さんと野村さんで書いたわけですよね。2人の担当は？

石山 うちは画面に絵を出す系統ですね。野村さんのプログラムが指示したものを表示したり。

――じゃ、たとえばパラッパの動きを例にとると？

石山：キーの入力などに対して、野村さんのプログラムが、次はこの動きにしてくださいっていうのが流れてきてそれを出すっていう。

――なにかと3次元関係のスキルがいりそうですね。

石山 うちはＣＧ関係のツール作ってたりとかそういう会社なんで、それでおハチが回ってきたと。

――最初に仕事の依頼が来たときはどんな感じだったんですか？

石山 最初はなんかちょこちょこっと試作の簡単な仕事があるよってことで、ああ簡単だったらやりましょうって話だったんですどね。

------まんまと罠に（笑）。
石山　まあ、もともとは、プレイステーションの開発っていうのはわりとどこでも参入できるという話を聞いて、開発環境が安かったしから、ノリでポンッと買っちゃったんですよね。で、ところで仕事どうしようかね？　なんて言っているときにちょうどタイミングよく来た話だったんですよ。
------それで最初に企画を見てどう思いましたか？
石山：もう最初はホントに簡単な企画の紙きれがきて、これで何作ればいいんだろう？って感じでした。まあとりあえず、プレイステーションでなんかやってみるのもいいだろう、みたいな感じでとっかかったんで。
------だいたいパラッパの面白さって企画書で伝わらない類のものでしょう？音楽が鳴ります、ボタンを押します、おしまい、みたいな。そんな仕事をよく受けましたねー。
石山：（笑）。まあ周りも「ゲームだかなんだかわかんないよねー」みたいな反応はあったけど。じゃあ、つまらないのいかっていうと、それもどうかわからないから（笑）。
------ゲームの全体像が見えるようになるのはずいぶん先ですよね。
石山：試作から数えると、一年か一年半あとですよね。
------不安とかは？（笑）。
石山：うーん、なにもかも初めてだったんで（笑）、とにかくプレイステーションでなにができるかがわかってなかったんですから。いったい何をすればいいんだろう、ということがわかるためにやることだけでも、けっこう分量はあったんですよね。
------内容がおぼろげながらも見えてきたのはゲームの試作を作りながらってことですか？
石山：そうですね。試作が終わったときに、いろいろと反省点というか、ここはダメだよね、これはこうしなきゃいけないよねっていうのがまあ、ある程度見えてきて。
------データの作り方とか？
石山：そうですね、たとえばまあ、画像データとかも最初はバラで何百枚っていうのを、何回も読んでたんですよ。そんなことをすると立ち上がりが40秒とか（笑）。
------それはゲームになりませんわなあ。つまり試作の段階ではあんまり効率のこととか考えずに動くものをドカン作ったってことですね。ところでこのプロジェクトは、プログラマー2人も別の会社で作業しているし、企画もグラフィックもバラバラの場所で作業してました。コミュニケーションはどんなふうにとっていたんでしょう？
石山：大阪で制作したものをみんなうちに送ってもらって、それを絵コンテとか、ゲームコンテと、データに合わせてこっちで組んで、野村さんの部分とくっつけて、で、確かめて、で、もう一回大阪に戻して「これでいいか」って見てもらって（笑）。で、ダメなところを修正して、みたいな流れでやってまして。

------結構かったるそうですね。
石山：うーん、そうですね、まあ時間的な面でいくと、わりと損してる部分はもちろんあったと思うんですけどね。ただまあ、電子メールとかでやりとりとかだったんで、ボク的にはそんなに、離れてるからすごい遅くなるっていうような感じはなかったです。
------離れていてよかった部分は？
石山：そうですね。どうなんでしょうね。まあ精神面で、一箇所でグチャっといるとだんだんこう険悪になってくみたいな、あるのかもしれないですけど……。
------長く過酷な作業ですからねえ。
石山：ただ、ちょっとしたものがほしいときに、隣にいれば「ちょうと作ってね」で30分ぐらいでできるものが、「これが要りま〜す」って大阪に言ってから作ってもらって戻ってくると1日2日かかったり。CDに焼かないと見れないものとかだと、急いで大阪に宅急便かなんかで送って、で評価してもらって、時間かかりますね。でも、気分的にはそんなに、離れてたから障害になってたっていうのはないですね。
------では全体を通じてしんどかった部分はどんなところでしたか？
石山：そうですねえ……プログラムの作業がなかなか進まなくなっていったときに、この方法で本当にできるのかとか、本当にこれでいいのかみたいなことをみんなが言い始めたことがあって、そのころが精神的にはずいぶん……。
------大きい変更も頻繁にあった？
石山：そうですね（笑い）。
------しかも、わりと終わりのほうで。
石山：終わりの方の変更はうちはあんまり被害なかったんですけど、むしろ、最初のころに大きなヤツが（笑）。
------音の評価関係とかですか？
石山：えっとね、その前になんかあったと思うんですけど……ちょっと記憶が鮮明じゃないんで（笑）。
------トラウマっすね（笑）。こうした試行錯誤しながらのゲーム制作ってやっぱプログラマーのかかる負担がすごく大きいと思うんですけど。
石山：うーん、そうですね、でもまあこっちのほうがいいもんできるっていうのもありますから。まあ、ホントにできるかどうかはやってみないとわかんないんですけど。仕様書通りに作るだけじゃできない、いろいろこう広げられる部分があるんで。
------とはいえ、仕様書っていうかゲームの設計の細部が決まってないままの作業って辛くないんですか？
石山：「ここで終わり」っていうのが、本当にここで終わりなのか、それともまだ先があるのか、まだまだ変わるのかっていうような……。
------人生プランを立てられませんからねー（笑）。
石山：仕様書あると、ここまでやればひと息つけるっていうのが、わかるじゃないですか。それが見えない分、「どこで？」っていう。
------短距離なのか長距離なのかわからない状態でレースが始まってるっていう（笑）。
石山：でも仕様書があると、もうこれでいいやって思ったりするんで、まあそれはどっちがいいかっていうと……あったほうが作りやすいことは作りやすいんですけどね（笑）。
------ところで、ゲームを作っている最中って、ゲーム中の音楽を死ぬほど聴くはめになるじゃないですか。今回は音楽が主役のゲームだし、音を消すわけにいかないし、そのへんツラくなることなかったですか？
石山：ただ、こう段階を追っていろいろアレンジ変わっていったんで。まあどっちかっていうと周りのほかの人間、この仕事と関係ない人間が洗脳されてるっていう感じでした（笑）。
------では最後にぜひここを見てくれ！っていう場所を教えてください。俺の仕事どうよ？　ってところを。
石山：まあやっぱりカメラのシステムあたりが、苦労したかいがあったなーって思います。

さて、もうひとりプログラマー、野村さんである。温厚でキッチリした仕事をする印象の人だが、ゲーム完成間近に作業が煮詰まったとき、焼いたばかりのCDを床に叩きつけて叱責（自分を）した、という話を聞いて、ビビッたものです。

――「パラッパ」以前はどういう仕事をされたんですか？
野村：オーサリングシステムや業務アプリが多かったですね。ワークステーション上のＤＴＰ、それから開発支援システム。画面上でチャートを並べていくことによって、コボルのソースを吐き出すような。
――あーあーあー。つまり固いのをやっていたと。
野村：固いですね（笑）。はい。
――そういうふうに聞くと、まるで関係のない世界って感じがするんですけど（笑）。
野村：そうですね（笑）、はい。
――それがなぜ？
野村：パラッパを作った当時僕がいた会社は、今は消えてしまったＣＤ-Ｉの制作をしていた会社なんですが、当初まだ制作の環境もなかったので、僕はオーサリングツールを作ったりしてたんです。
――ＣＤ－Ｉっつーのは今のＣＤ－ＲＯＭの原形みたいなもんですね。ひとつの曲の中で複数のオーディオのトラックをぴょんぴょんと移動したりできたんですよね。っという部分では、そういう部分ではストレートにパラッパにつながっている技術ですね。
野村：そうですね、ほかにもＣＤのシークが遅いという弱点をどういうふうにカバーするかっていうことについてはわりとわかっていたので、プレイステーションには、そういう面では移行しやすかったです。
――企画を最初に見たときはどう思いましたか？
野村：まあ期待半分、不安半分でしたが、その頃MIDIシーケンサーとかがおもしろいなーと思った頃だったので、同じ音楽だしちょうど勉強できるかなーという気持ちでした。まあ実際にはほとんど関係なかったんですけど。
――企画そのものも出来上がったものとはずいぶん違いますよね。
野村：まったく、全然違うものでした。たしか幼児用のリズム教育とかって話でした。
――あー、確かにそうでした。音はラップであるというのは初期の段階で決まってましたよね。
野村：ですが、まあ初期の段階では、「ホーウ」とか「ホッホー」とかの短いフレーズの繰り返しをやるもんだなーと。だんだんそれが膨らんできたんです。長い文章、フレーズを細切れにラップしていくような仕様は、初期の段階では考えてませんでした。
――それは企画の側から見ると「ちょっと長くなってるだけじゃん」ですけど、プログラマーにとっては「仕様変更」ってことですよね。
野村：そうですね。
――仕様書とかないですよね。
野村：ありません。
――どうやって進めたんですか。
野村：松浦さんと話し合ったりメモを取ったり。松浦さんがアイデアを説明して、私がそれを私なりに解釈して、一週間なり二週間後にそれを見せる。で、これで、こんな感じですか？っていうふうなことを繰り返しました。
――それはが今回はいい方向に転んだとは思ってるんですけれども、決して効率のいい方法ではないかもしれないですよね。
野村：そうですね。
――大きな変更もあった？
野村：まあ、かなり、根本的なレベルなものから書き直したっていうところもあります。で、そういう方法については、まあ、これはまったく新しいゲームなので、仕様書を書けないっていう事実は確かにあると思うんですね。その一方で、プログラミングっていう作業は仕様がないと設計ができないっていう、相矛盾するものを含んでて、それをどこで妥協するかっていうことでしょうね。まあ、外部仕様的にはその松浦さんの思ったことがかなり実現されたのではないかとは思うんですが、プログラム的に中身を見た場合に、もう設計の破綻ていうのがあらゆるところに出てきてる。本来はもっと、始めからわかっていればもっと効率的に小さく早く書けるっていうところが、付け足し付け足しでトータル的に効率が悪くなってるみたいなところが多々あります。
――最初から決まっていれば、もっと美しいプログラムが書けるのに！と
野村：建物でいうと、家を作るのに、まず、金のドアを作れ、銀の窓を作ってくれ。で、二階建てにしたけどやっぱりやめて三階建てにしてくれみたいな。そういうのがわかりやすいのかなあ。で、なおかつ、設計図も書きながら壁塗りもするみたいなポジション、です。
――辛そうですね（笑）。だけど住むほうにしてみたら、銀の窓をつけてみたらやっぱり二階建てじゃなくて三階建てのほうがいいなあって思ったりしたっていう。
野村：そうですね。
――住んでみてから変更を許してくれるっていうのは幸せな環境ですよねえ。だから〝パラッパラッパー〟っていうのは、実際には〝パラッパ3〟とか、それぐらいのものが世の中に出たという感じを受けますが。
野村：はい、そうですね。
――でもフラストレーションはたまりそうですね。
野村：それはものすごくフラストレーションあります、っていうか、自分の実力不足をものすごく痛感しました。もっと優秀な人だったらもっと見通して拡張性のあるのが書けるんだろうなあという思いをいつも抱きながら。
――謙虚ですねえ（笑）。とはいえゴールが見えない状態で作業が続いたわ

けですが、そのストレスっていうのは？
野村：わりと耐えてしまったっていうところはあるかもしれませんね（笑）。
――――素晴らしい人間性ですね！
野村：ゲームっていうのは、工業製品っていう側面を持つ反面、かなり人間の感情とか感覚に近い、アートな世界なんですよね。で、アートについては、仕様書を作ることができない。そのときの感覚でより良いものにしていく、だから油絵なり彫刻なりを感性のままに仕上げていくっていう要素が非常に強い工業製品なんですよ。というところがあるので、仕様書にすべての用件をまとめるっていうのは非常に難しい分野であるなあと思いますよ。
――――それは企画者だけでなくプログラマーにも恩恵がありますか？
野村：確かに仕様書がないということから、クリエイティブな要素が入り得る余地はありますよね。自由な空間っていうのがありますから。見方を変えれば非常に楽しい、やりがいのあることではあると思います。
――――じゃあ、最後に俺の仕事のここを見てくれ！　というポイントを。
野村：それがねえ、ちょっと……うーん……あんまり「パラッパ」に関してはポジティブじゃないんですよ。なんか、妥協の産物っていうか、もうドロドロになってやっと仕上げたというか、プログラマーとして「やった」っていう感じではないので。んー、「黒子に徹しました」とかしか言えなくて申しわけありません。
――――最後まで謙虚ですねえ（笑）。

野村規／Tadashi Nomura

プログラマー。寡黙に見えて実は熱い。勉強好き。

"I gotta believe!!"はパラッパくんにあげました。

あるときはフットボール選手、またあるときは商社マン、そしてまたあるときはタマネギ先生だったり、ジョー・チンだったり。っていうか、英語のセリフや歌詞はすべてRyuさんの手によるもの。しかも、セリフの仮り録りのときには、サニーちゃんやケイティにものりうつって迫真の演技！ 八面六臂の活躍とはこの人のためにあるような言葉です。

-------あのー、たぶん知られてないことだと思うんだけど、Ryuさんはパラッパの曲の詞を書き、タマネギ先生としてラップし、ジョー・チン役もこなし、さらにムービーの仮制作ではすべての役をひとりでこなして仮のセリフ録ってるんですよね。

Ryu:そうなんですよ。あれは終わってから俺って偉いなーと思った（笑）。

--------ムービー部分なんかだと、シナリオ会議の席で出来た日本語セリフを、その場でRyuさんがいきなり英語に直しながら急に演技を始めるんですよね。そして、その演技の音声をその場のノートパソコンでサンプリングして、ムービーに当てはめた、と。しかも、そのセリフのほとんどは、製品版までそのまま残っているんですよね。

Ryu:全部生きてますよもう。あとでほかの人が声かぶせただけだもん。嬉しいですねえ。そういうところ注目してくれないですからねえ誰も（笑）。

--------あの、なにかに急にとりつかれたように勢いで演技をはじめるっていうのはすごいですよ。

Ryu:いや、あんなことしたの初めてですよ。ただひとつ言えるのはねえ、ＣＮＮの通訳とかやってたんですよ。だけど、そこにいる人たちはなんか英検１級って感じの人ばっかで、ヒップホップのアーティストがインタビューに答えても「わたしたちは現在…」といった調子で硬いんですよ。俺そういうのいやなんで、感情たっぷりに、もっと大ゲサにやってたんですよ。その人の個性が出るように、乗り移ったかのようにね。

-------そのときの経験がいかされてるわけですね。

Ryu:それと、うちに女の子が遊びに来たときに、よく字幕のない映画を見せるんですよ。そのときに、俺が真横に座って全部演技して説明してやるんですよ。そういうことをやってたから、パラッパのとき比較的自然にできたのかもしれない。

--------CNNとRyuさんのスケベ根性のおかげですねー。ところで、Ryuさんて何者？って話を聞きたいと思うんですよ。どうして英語と日本語をしゃべるのか、とかそういうところから。Ryuさんの歴史ですね。

Ryu:東京で生まれたんですよ。そいで、本籍は六本木（笑）。だから思いっきり東京なんですよ。で、麻布の四の橋のところに住んでたんです。でもすぐアメリカ行ったから、日本の学校って一回も行ってないんです。幼稚園から全部アメリカ。ずっと向こうではまったくアメリカ人と一緒で、小学校六年生ぐらいまで日本人がひとりもいないところにいた。で、ハイスクール終わった時点で、俺は映画か音楽の仕事したくて、そういう学校入ろうかと思ってたんだけど、そしたら親父が、おまえ日本に行って来いよって、日本人のくせに日本のこと何も知らないだろうって言って。それで、俺はフットボールやってたんだけど、体格的にもアメリカじゃフットボールできないし、じゃあ日本でやろうと思って上智に入ったんですよ。それで４年間終わったらアメリカに帰ろうと思ってたんですけど、経済学部で英語ができて体育会だっつって、どこでも就職できるわけですよ。すごく条件が整ってた。こんな機会逃すことないじゃないですか。で、体育会だから、もう毎晩、リクルートの季節なんかは、練習の後にＯＢが飯を食いに連れて行こうと待ってるんですよ。銀行、商社、広告代理店。一番魅力あったのは商社ですけどね、

ビジネスですからね、それで商社入ったんですけどね、で3年間、商社マンやってました。
--------それがまずわかんないですね（笑）。なんでラッパーのこの人が商社マンだったのかが（笑）。
Ryu:やっぱりビジネスに興味あったんですね。アメリカに住んでると日本のビジネスっていうのはものすごく目につくわけですから。それでいきなり穀物とかやってたんですよ。円が2円動くとお金が何億って変わっちゃうような世界。それはやっぱり面白いですよね。だけど、そこにいるヤツらが、もうバランスが悪いの。勉強だけしてればエリートになれる世界じゃん、日本って。で、もう酒飲むと子供みたいになっちゃうの。それで一回ケンカして、怒って帰って来ちゃったんですよ、二年目の忘年会。もういいや、つって。
--------それで辞めたの？
Ryu:まあ、いろいろあって「やっぱ俺は音楽だぁー」って気分が盛り上がってきて、ラッパーになったんです。いきなりラッパーっていっても仕事なんかあるわけないから、次の日からいきなりバイトでね。

荷物の仕分けとか。それであとからCNNの同時通訳。それで、今に至るわけですね。

--------今に至るって言われてもね。パラッパにはどういう経緯で参加することになったんですか？

Ryu：俺の友達がデビューしたんですよ。で、そのレコーディングに参加したんですよね。そしたらその2～3週間後に電話がかかってきて、「いや、実はゲームを作りたい人がいる」って言って松浦さんに始め会ったんですけど、そのときプレイステーションなんか今と違って全然もう、人気なくて（笑）。スーパーファミコンの全盛期じゃないですか。だから売れねーと思ったし俺も。でもラップだったから、おもしろそうだと思って。だけどヒップホッパーとしてはさ、オリジナリティと自由さがウリじゃないですか。ゲームのコンセプトにあてはめると、そのふたつがなくなっちゃうんじゃないかと思って心配だった。まず先にお手本を真似するでしょ、それって自由さもある程度限られちゃうっていうことだから、どうかなって思ったんですけど、それがあんなふうな作品が出来るとは思わなかったですよ、あんな楽しいものが。

--------松浦さんと最初に会ってどうでした？

Ryu：全然。「誰この人？」と思った。そのときにラップトップパソコンの上で動くパラッパくんがもうすでにあって、それ見せられて、「こんなことがしたいんですが」って。もう、頭のなかハテナマークがポンポンポンポンって出ていながら「あ～、なるほど～」って言ってて。実際「この人すげえな～」って、一回目は俺全然思わなかったですよ。松浦さんゴメンね（笑）。それで、あ、スゲエなと思ったのは、一回仮録りに行ったんですよ。音楽のアプローチって、俺と松浦さんって正反対なんですよ。それお互いわかってんの。俺は感性一発なんですよ。俺ピアノを昔やってたし、ベースもトランペットもギターも全部できるんですよ、だから音符はわかる。そういう音楽がいやんなってヒップホップに走ったんですよ。ヒップホップって自由なんですよホントに。決まりがホントないの。ところが松浦さんは、必ず青写真があるわけですよ。で、全部計算されてる。で、俺がレコーディング初日に行ったときに、俺がもういろいろフリーでラップしたんですよ、ワアアアーって自分でも覚えてないぐらいラップしたんですよ。で、その次に会ったときに、彼が全部それ音符にしてきたんですよ。俺「なんだコレー!?」と思って。この人とはぜってー仕事できねえか、すっげーおもしろい物ができるかのどっちかだと思ったんですよ。それでやってみたら、すごい飲み込みが早いから、俺の音楽のとらえ方もすぐわかって、もう俺の感性だけでやってくれるようになったんですよ。

--------なるほど。その、音楽を作る作業っていうのはどういうふうに進んでいったんですか？

Ryu：えーと、まずトラックがあって、俺が一回行って、聴いて、例によって、その場ですぐ俺がラップをくっつけてって。で、できるところまでやってテープで録って、家帰ってきてもう一回研究して、で松浦さんも研究して、いろいろやってってまた、キャッチボールですよ。で、そうすると、だいたい次のステージの曲がちょうど上がってきたりとかして。

--------で、じゃあ次に、作詞家としての仕事をちょっとお聞きしたいんですが。えー……どうですか（笑）。

Ryu:あのね、ひとつすごく悩んだところなんですけど、ライム（韻）があるわけですよ。で、これはもう、いつも言ってることなんですけど英語の場合って、どんな曲でも、必ず全部ライムしてるんですよ。どんな音でも。「♪ABCDEF.G，HIJKLMNO，P」でしょ、どんな音でもそうなんですよ。アメリカの国歌もそう。

--------ラップじゃなくても「必ず」なんだ？　ライムがないと詞じゃないってこと？

Ryu:詞じゃないんですね。でも、そのライムがあるから音楽なんですよ、グルーヴが出るんです。それが日本の歌ってライムがないんですよね。だからグルーヴがないんですよ。たとえば4小節あります。一個おきにやってほしいんですよ。1と3、2と4がライムしてるとか。で、もちろん1と2がライムして、3と4がライムしてても普通なんですけど、ラップの場合は、それをさらに無視して1のなかでも繰り返しがあるんですよ。だってそれを組み替えるのがよさなんですから。要するに言いたいことは、パラッパの場合ですけど、小節のケツで全部合わせるって、一番ダサいんですよ。昔のやり方なんです。で、なおかつ一回ずつの繰り返しでしょ、ライムのしようがないんですよ。だから1のなかで全部ライムしちゃうんです。「♪Kick, punch, ……」なんですよ。それを細かく刻んだんです。みんな気づいてくれたかわかんないですけどね。で、そこまではいいんですよ、その先生のお手本を真似するでしょ？　でも「Kick, punch」じゃアレンジできないんですよ。そこらへんは、最初考えたの、kickとstickにしようかとか、chopとtopにしようかとか。それでやってみたらすっげーカッコ悪くて（笑）。あとはもう、先生の部分だけでライムを作るしかなかったですね。

--------じゃあ、作詞者としてはフラストレーションが？

Ryu:いや、あのゲームという意味においては、俺あれ以上できないと思いますよ。これはアメリカ人が聞いても限界までできていると思う。そういった意味ではおもしろいんじゃないかなーとは思いますけど。だからねラッパー連中にあんまり聴いてほしくなかったんですよ。でも奴らがみんなやっぱり、あれはよくできてる、わかってやってるねお前、っていうのは、当然その、仲間同士だからみんなリスペクトしてくれますよ。「お前、苦しいなかでちゃんとできてんじゃん。ちゃんとライムもしてるし、よく歌詞変えられたな最後のやつ」とか、言ってくれる人はいますよ。だからアメリカ版とかイギリス版出したときに訂正が入ってないっていうのは、やっぱうれしいですよね。一切訂正入ってません。

--------えーと。パラッパの決めセリフである「I gotta believe」について、じゃあちょっとなんか言っておいたほうがいいっすよね。

Ryu:「I gotta believe」はね、自分のアルバム出したときに一番最初に使おうと思ってたタイトルなんですよ。パラッパくんにあげました（笑）。これは僕がハイスクールのときにフットボールチームのモットーというかモラルだったんです。「I gotta believe」ってホントは「You gotta believe」だったんですよ。で、俺のチームはホント強かったんですよ。で、だんだん強いなかでも上に上がって決勝に勝ち残っていくと、いろいろ予想しない強い相手が出てくるわけじゃないですか、当然ピンチになる。そしたらそのひとりが「You gotta believe!!」って叫んだんですよ。しつこくもう何十回もやるんですよ。そしたら今度は、お客さんも言うようになって。みんなで「You gotta believe!! You gotta believe!!」って。みんな言うんですよ。それでねえ、俺達「信じようぜ絶対勝てるぜ」って。だってもう最終戦で28対0かなんかで負けてたんですよ。「You gotta believe!!」で俺達負けるって思わなかったんですよ。んで勝っちゃった。そのぐらいパワーがあったんですよね。でやっぱ、ポジティブな面をどうしても出す必要があるじゃないですか。日本人てけっこう悲観的になる人が多いので、で、これしかないなと思ってパラッパくんにあげました（笑）。

--------たいそうなものを。

Ryu:あっためてたもののひとつを。まあでも「パラッパ」で出してよかったと思いますよ。

RYU

ラッパー。パラッパラッパーではタマネギ先生とジョー・チンの声を演じ、さらに英語セリフ、歌詞も担当。

RYU's英語道場JAPAN!

パラッパラッパーをプレイしていると、いつのまにか英語のフレーズが口から出てくるようになるよね。一部では英語を覚えるのに最適なツールとしても評価されているパラッパ。そのパラッパの全英語歌詞と、英語セリフを書いたRYUさんに、パラッパに出てくる単語を中心に解説してもらった。

RYU先生からのお言葉

日本で生活していると一日いっかいは英語の間違いをみつける。ＴＶの中、ラジオ、雑誌から看板まで。とくにＴＶ等で全然英語ができないのにいかにもバイリンガルみたいな顔をしてる人たち、みんな笑ってるよ。とにかく日本の訓練スタイルの教育は誰の身にもなってないようなので、ここで基本中の基本を書いてみます。

発音系

[1："O"の発音]

"O"の発音は基本的には"あ"になる。したがって、**Chop Chop**の正しい発音は、チャップチャップ、**Hip Hop**の正しい発音は、ヒップハーっプ、**Coffee**は、カーフィー、**Frog**はフラーッグ。最近になってようやく **Oh My God**が、オーマイがーっになったり、**Nice Body**がナイスバデーになったりしてうれしい。

[2：連なり]

文章において、次の単語の最初の文字が母音の場合、前の単語と言葉が重なる。これが出来ないから日本人は英語が応用できない。
This is a penの場合、
発音の切れ方としては **Thi sisa pen**となり、
ジスイズアペンはジシザペンとなる。
Check it outも、チェケダウになる。

タマネギ先生の
Kick,Punch,it's all in the mindも、
オールインザマインドではなく、
オーリンザマインって聞こえるでしょ？

スラング系

[1：ヒップホップで使うもの（すべて歌詞から）]

phat, dope

イケてる、かっちょいいの意味。最近はちょっとヒップホップ界でも死語にちかいかな。

Juice

もともとジュウスとは物事の肝心な部分とかいう意味だけど、ヒップの場合は、ジュウスを持っているいうと、その人が仕切っている人っていう意味。

Check it out

ご存知、要チェック。
これは今でも普通に使います。

outt a here

I'm out of hereのこと。
俺は帰る、じゃな！、的なものでラッパーがステージ終了の時によく使う。

[2：普通に使うもの]

jockey

ジャーッキーとはスポーツ選手のこと。体育バカ的な意味でも使われる。

awesome

アーサム。むちゃくちゃ最高ってこと。

munchies

マンチーズ。食べ物。主にお菓子のことをいう。英語では”ムシャムシャ”が、”マンチマンチ”に聞こえる。

sittin around

言葉通りに座ってるだけで何もしてないってこと。

dude

男どうしがお互いのことを指す言葉。”野郎”みたいなもの。

cocky

正しい発音では当然これはコッキーではなく、カッキーになるはずだがタマネギ先生はカタカナラップなのでコッキーと発音している。このコーナーを読んでもらいたい。意味は、生意気とか。

screw up

失敗のこと。よく使う。

buck

ドルのこと。10ドルのことをテンダラーというより、テンバックスと言った方が歯切れがいいでしょ？？

間違い系

これこそ毎日必ずみかけます。ですのでストックは数百個あります。そのうちこれについて本を出すつもりです。とにかくアメリカでは正しく言わないと通じません。

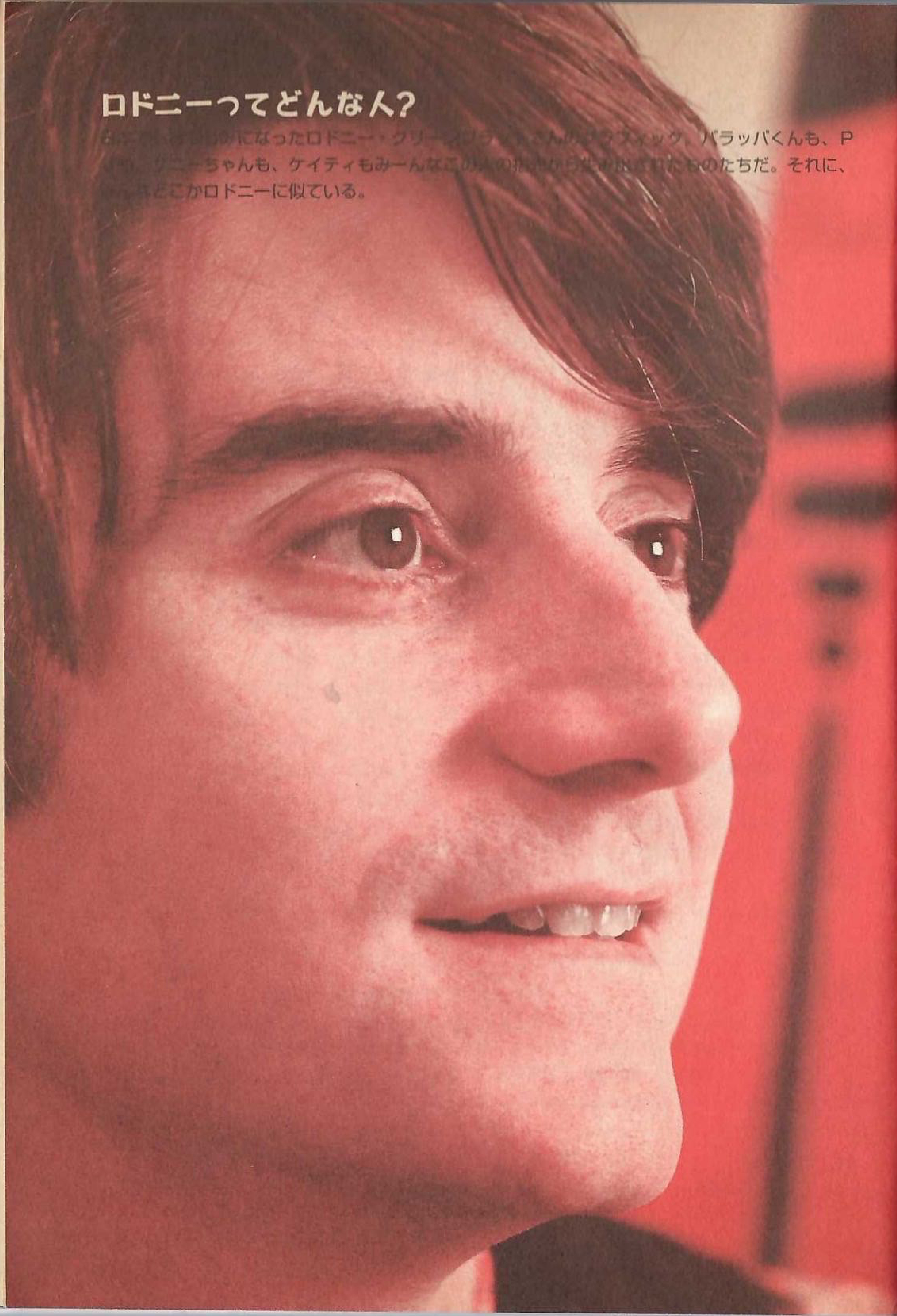
・トイレは便器のこと。正しくはレストルーム。
・車のアクセルはガス、
　ボンネットはフード、
　ハンドルはウィール、
　クラグションはホーン、
　ウィンカーはターンシグナル。

・ピーマンはグリンペッパー。
　どっからピーマンなんだろ？

・よくＴＶでも“ＸＸをチョイスする！”なんて言っているけどいけません。チョイスは名詞なのでチュウズするが○。”いくつかのチョイスの中からチュウズする”が正解です。

ロドニーってどんな人?

[illegible]のになったロドニー・クリー[illegible]さんの[illegible]ウィック、パラッパくんも、P[illegible]、[illegible]ちゃんも、ケイティもみーんなこの[illegible]から[illegible]たものたちだ。それに、[illegible]どこかロドニーに似ている。



「最初にパラッパというゲームの話を持ちかけられたときにはびっくりしたけれど、話を聞いているうちにこれきっとうまくやることができると思ったんだ。まあ、ホントはちょっと心配だったんだけどね」

とロドニーは言った。

ロドニーがどのようにして、パラッパのプロジェクトに関わることになったのか?

これは実際のところ神のみぞ知る、と言った領域に属することなのだが、あっちこっちでのさまざまな偶然や必然やタイミングの妙がカチャリと音を立ててうまく組み合わさり、そして当たり前のようにプロジェクトは進行しはじめたのである。松浦雅也さんがパラッパの原形となるアイデアをピコーンと思い付き、松浦季里さんはロドニーのCD-ROM作品にため息をつき、ソニー・クリエイティブという会社は次に売り出すキャラクターとしてロドニーのものを展開し始めていた。そういうさまざまな事柄がうまい具合に回転し始めパラッパラッパーは動き始めたのである。

「東京とニューヨーク、離れた場所で作業をすることは、いつもやっていることだし、とくに大変だとは思わなかった」

と言うように、以前から日本との仕事の経験があるロドニーは、全スタッフの中でもこの分散仕事環境にもっとも適した生物種かもしれない。基本的には東京のスタッフが出したリクエストに対してFAXでデザインを返すということの繰り返し。必要とあらばときにはコンピュータのデータそのものをやりとりし、そこからこぼれた部品の数々や、綿密な打ち合わせが必要となるものに関しては、来日したときなどにホテルに缶詰にして(ニヤリ)、かなりハードなスケジュールでデザインをあげてもらった。

最近は日本でもファミリーマートやパフィーのCDジャケットなどでよく見かけるようになったロドニー作品。これで、ただのかわいいキャラクターを描くイラストレーターだと思ったら大間違いですよ。もともとファインアートの文脈で評価されてきた人でもあるし、それにすんばらしいCD-ROM作品も多数制作している。これらのCD-ROMでは、グラフィックの提供だけでなく、音楽の制作、そしてオーサリング(プログラミング)までもロドニーさんが自ら手がけている。COMDEX'95では、彼が制作した『Dazzeloids』(1994年Voyager発売)が、"The Best CD-ROM forCHILDREN"という賞を受賞したりとかぁ。

そんなロドニーが、パラッパの中で一番気に入っているシーンはというと。

「ステージ3かな? パラッパが妄想の中で空飛ぶクルマに乗っているシーンがあるでしょう? あそこに出てくる鳥! あの変な鳥が一番気に入ってるんだ。一瞬しかでないから、見逃さないようにしてほしいね」

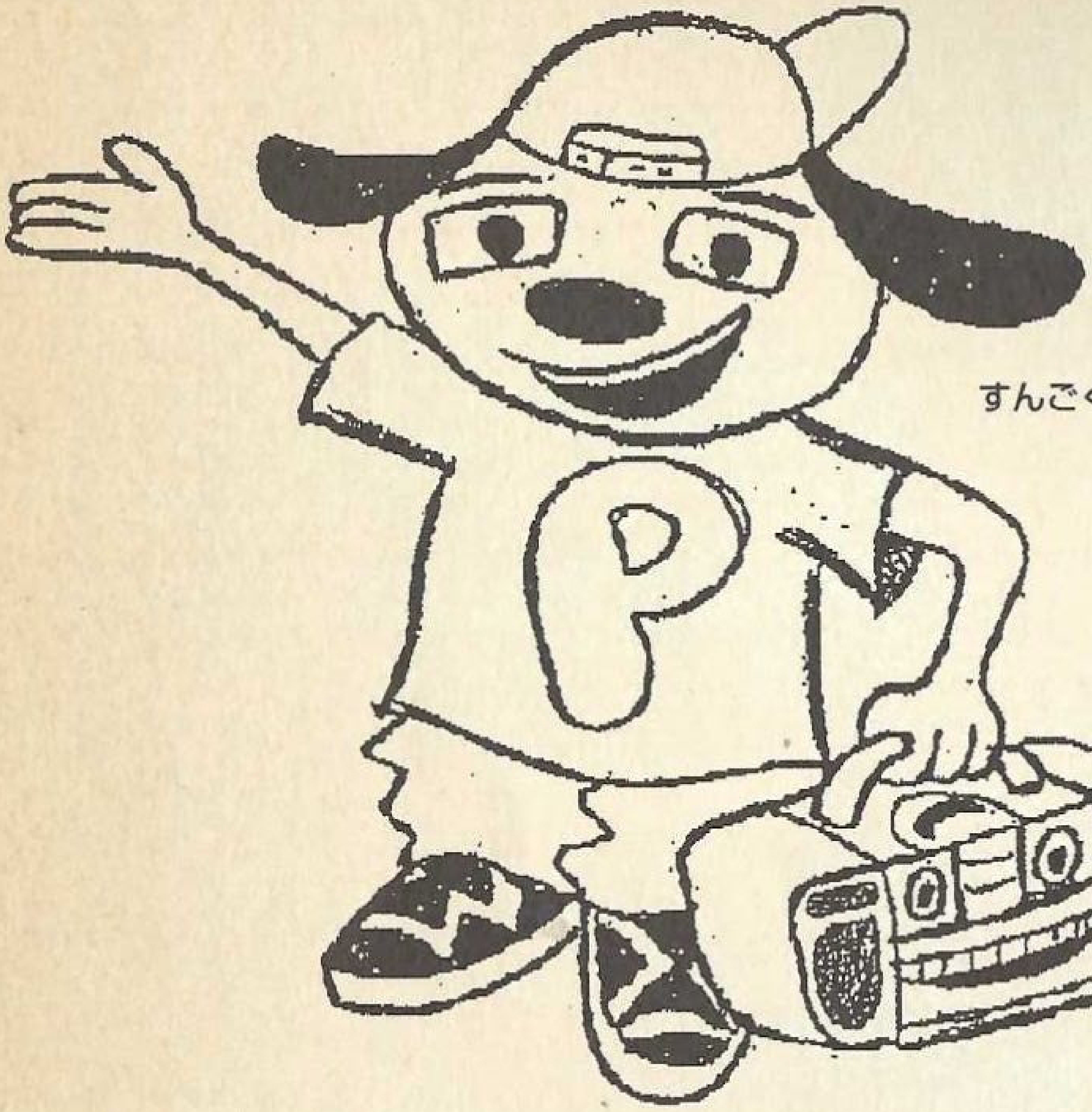
だ、そうである。

ちなみに、冒頭の映画「ジェットベイビー」の脱力系テーマソングは、ロドニー自身が作ったもので、歌っているのももちろん本人だ。そっちも要チェックです。

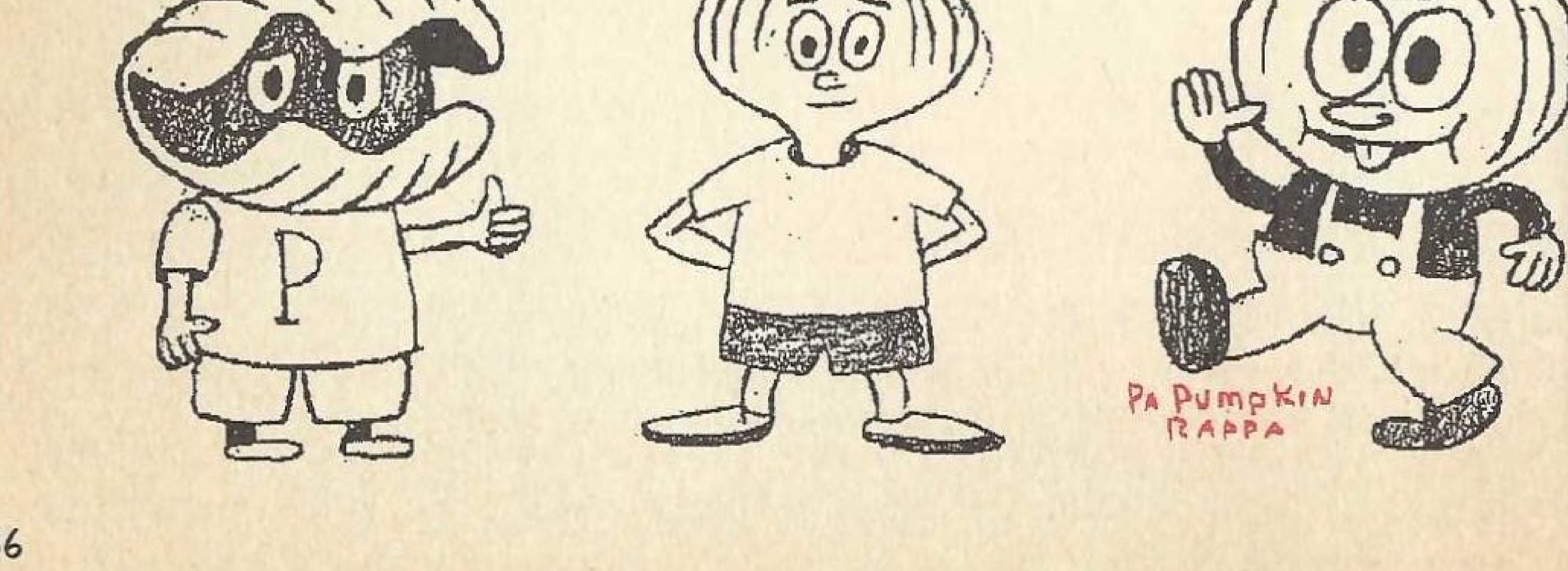
ロドニー・A・グリーンブラット/Rodney .A.Greenblat
1960年、カリフォルニア生まれ。ニューヨークのスクール・オブ・ヴィジュアル・アーツにて絵画、彫刻を学び、1982年卒業。1985年頃からデジタルメディアに興味を持ち始める。日本では、フジテレビ系「ウゴウゴルーガ」に『ロドニー・ガイ』をレギュラー提供し、PUFFYのシングルジャケット、ビデオジャケット、コンサートグッズやテレビ朝日「Pa Pa Pa Pa Puffy」のスタジオセット・デザインなどでも有名。作品集に『SuperSamurai Degital Rodney Art Force2000』(誠文堂新光社)、絵本『サンダーバニー』(ソニー・マガジンズ)などがある。

ロドニーからのFAX

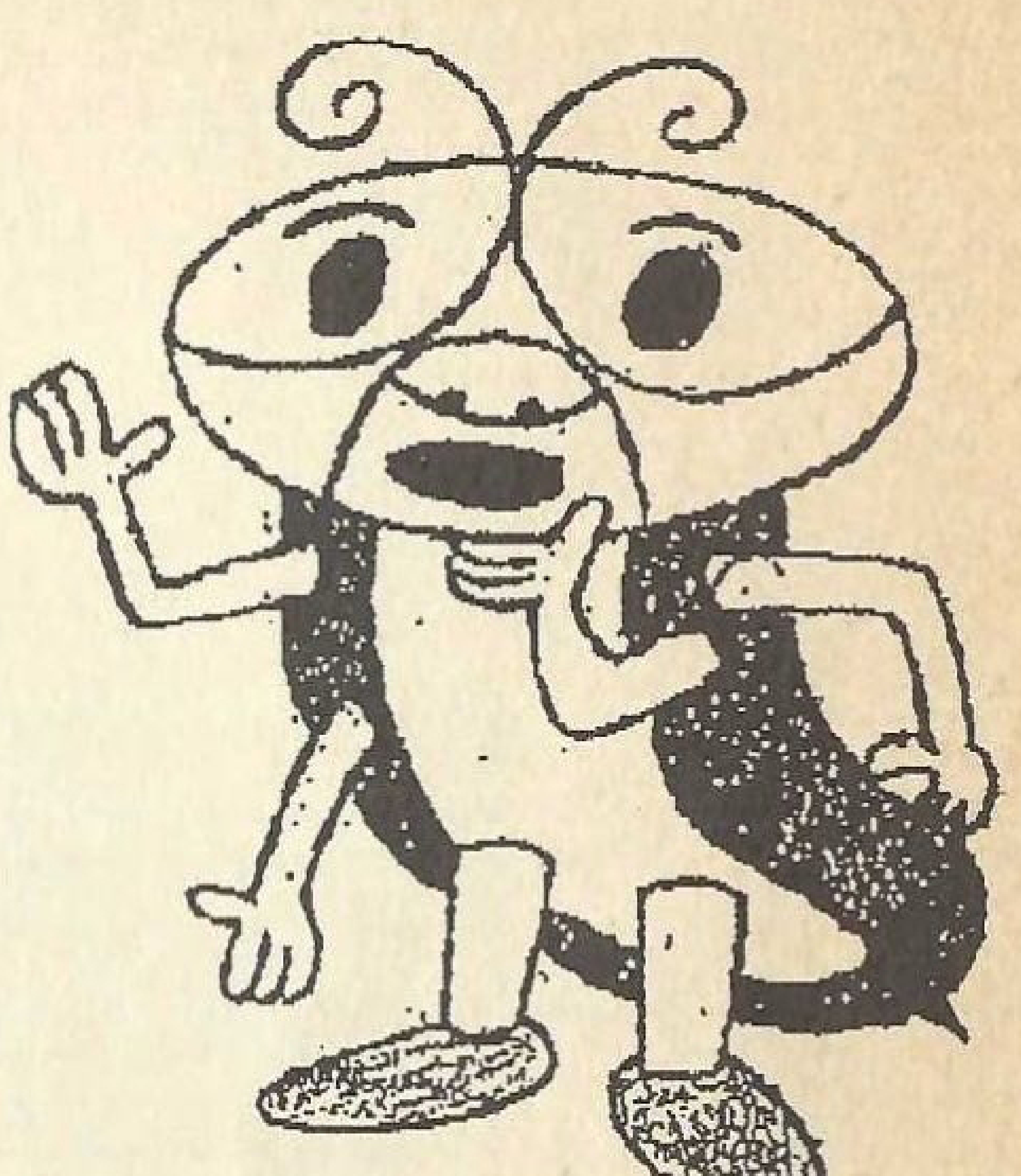
パラッパラッパーのキャラクターをデザインしたロドニーさんはニューヨークに住んでいます。でもって、その他のパラッパを制作しているチームは日本。つーことで、キャラクターデザインの受け渡しは主にFAXを使って行われました。ここに並べてあるのは、そんなFAXの一部です。



すんごく初期のパラッパくん



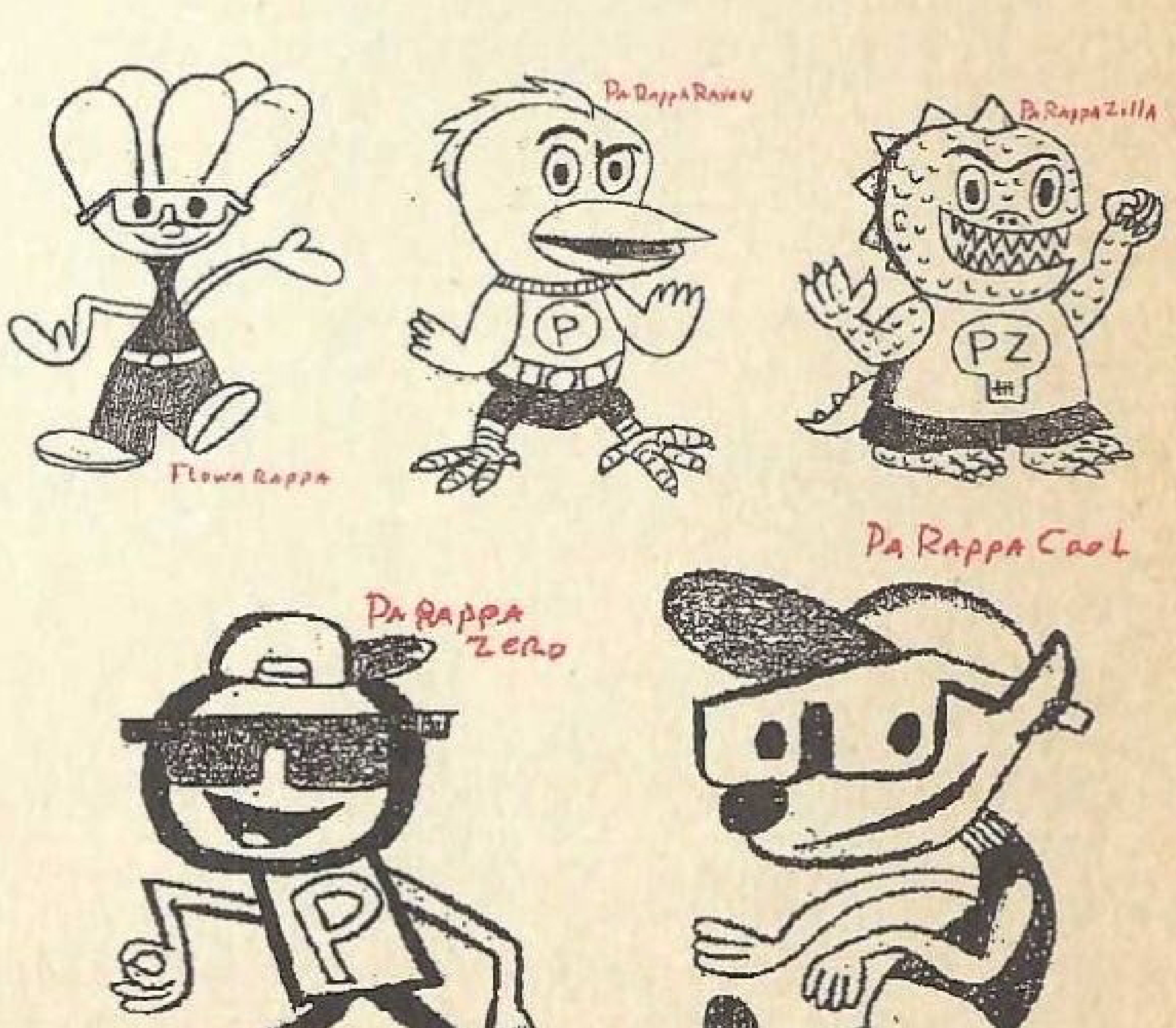
EBI-san

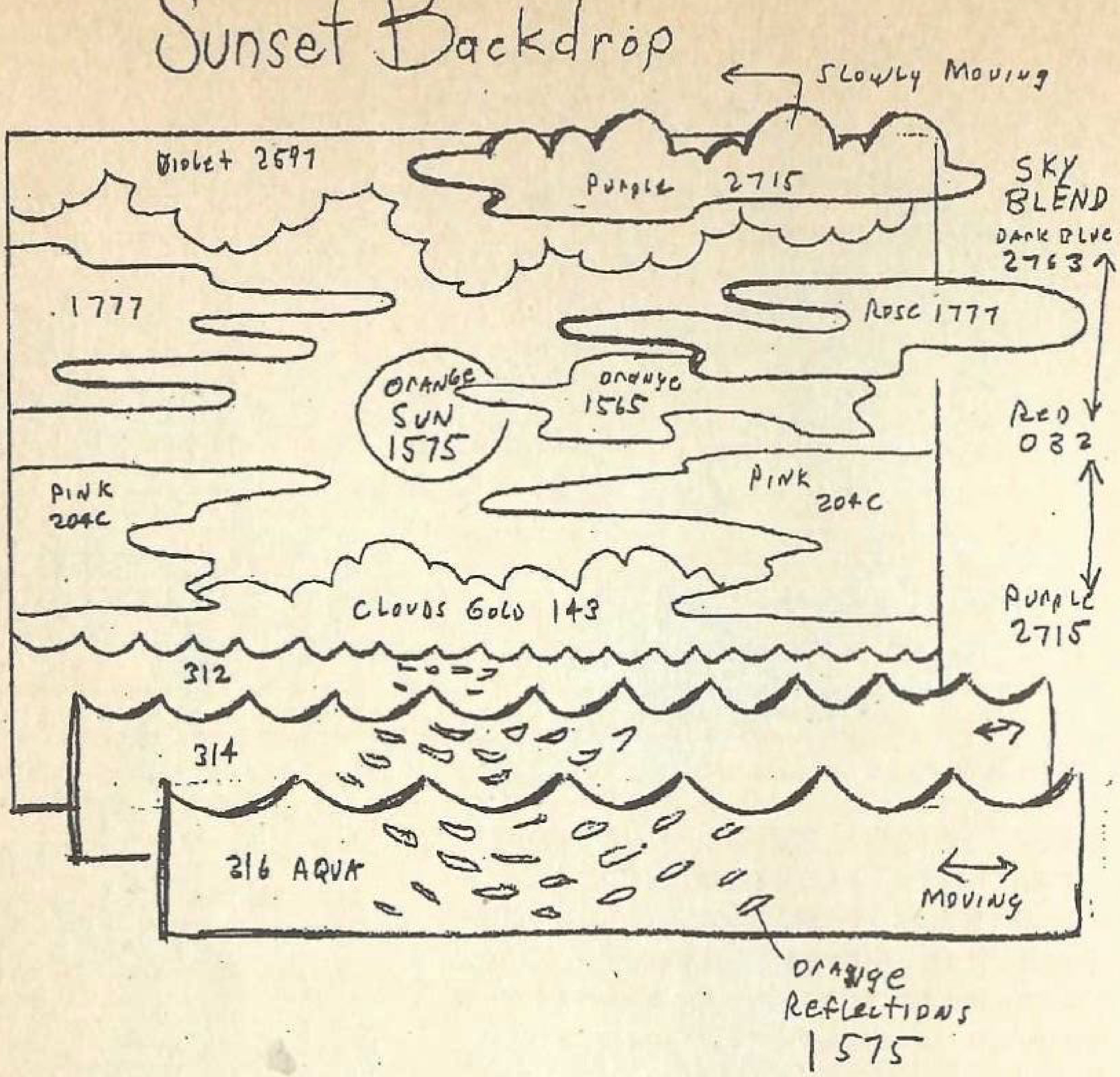


PaRappa Bee

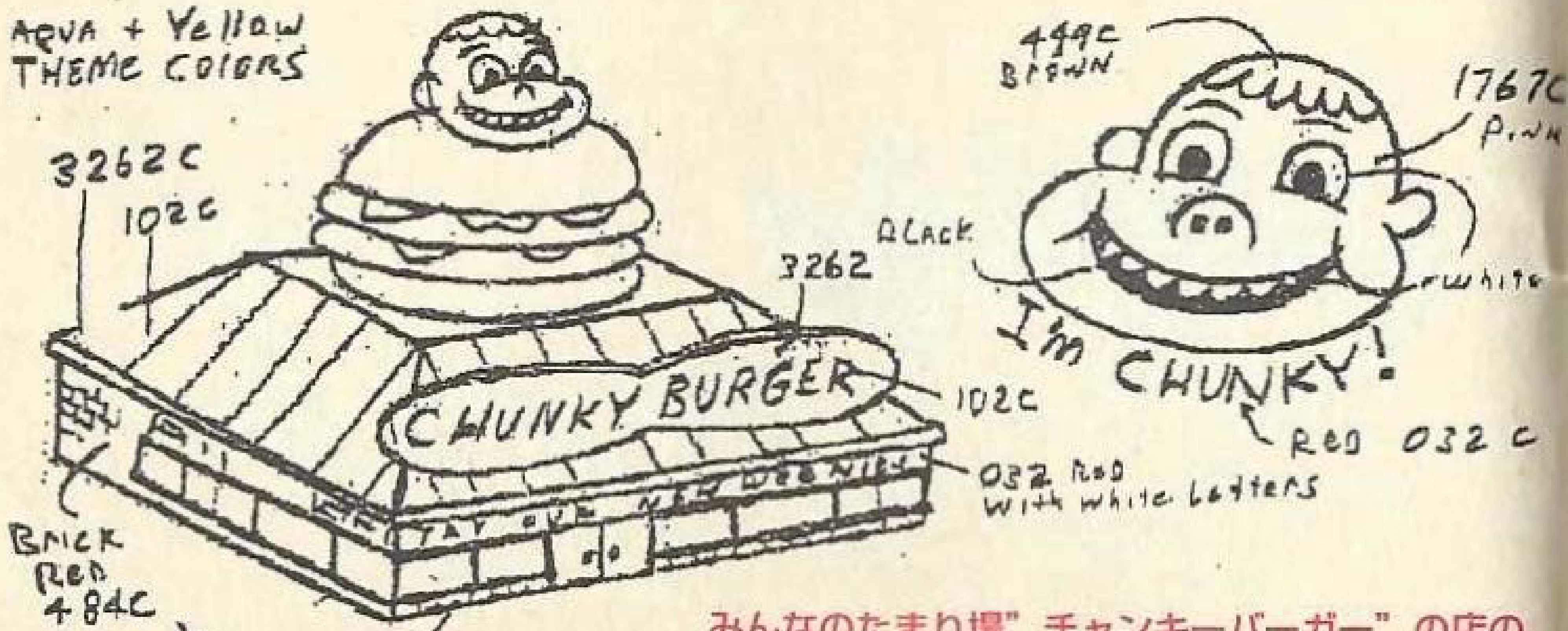
こいつらみんなパラッパくん！　実はパラッパくんのキャラクターデザインについてはスタッフみんなが悩みに悩んでコロコロと二転三転上を下への大騒ぎ。ようやく騒ぎが収まったときには全員が逆立ちしていたほどだった。中でも完全にみんなが我を失っていたときにロドニーさんから送られてきたパラッパの案が、この２ページのキャラクターたち。いくらなんでもエビはないよね、エビは。

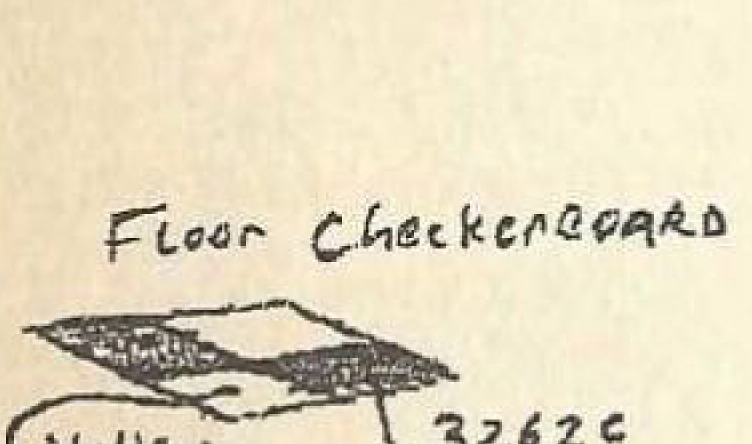
Five Yen a-Dance



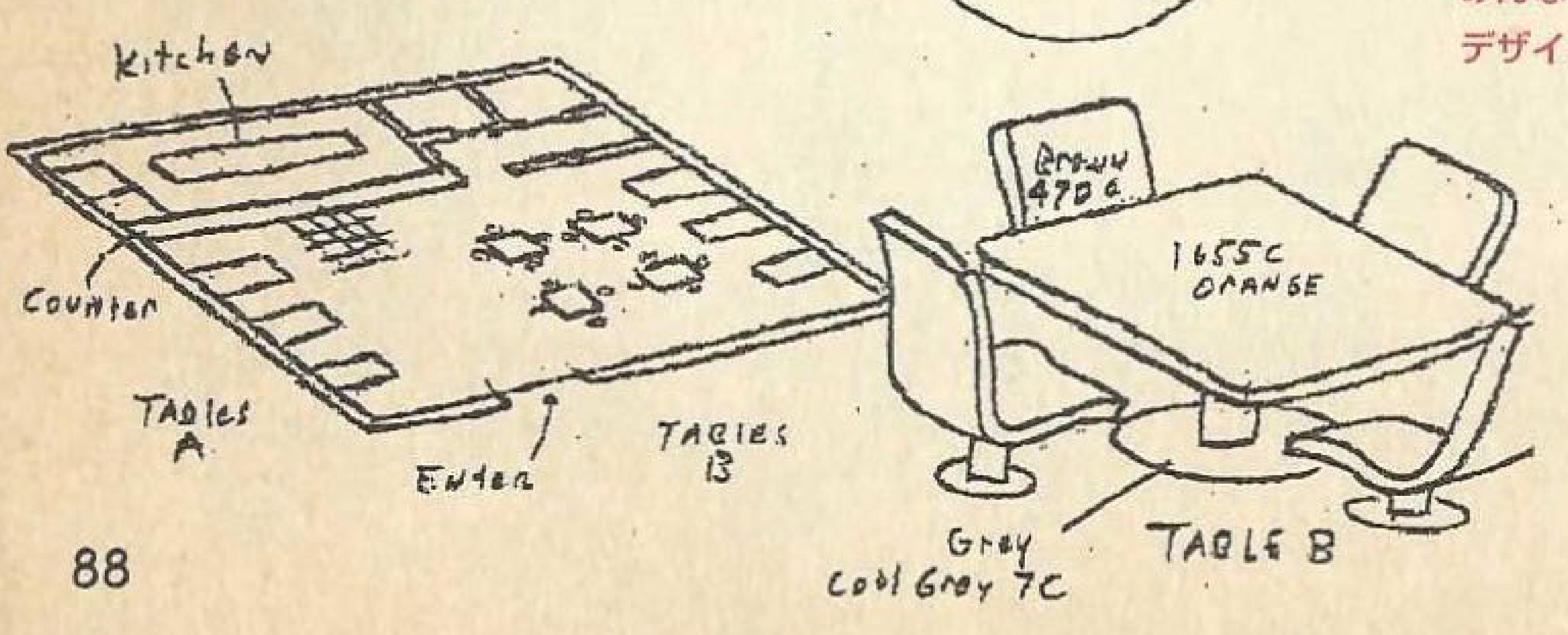


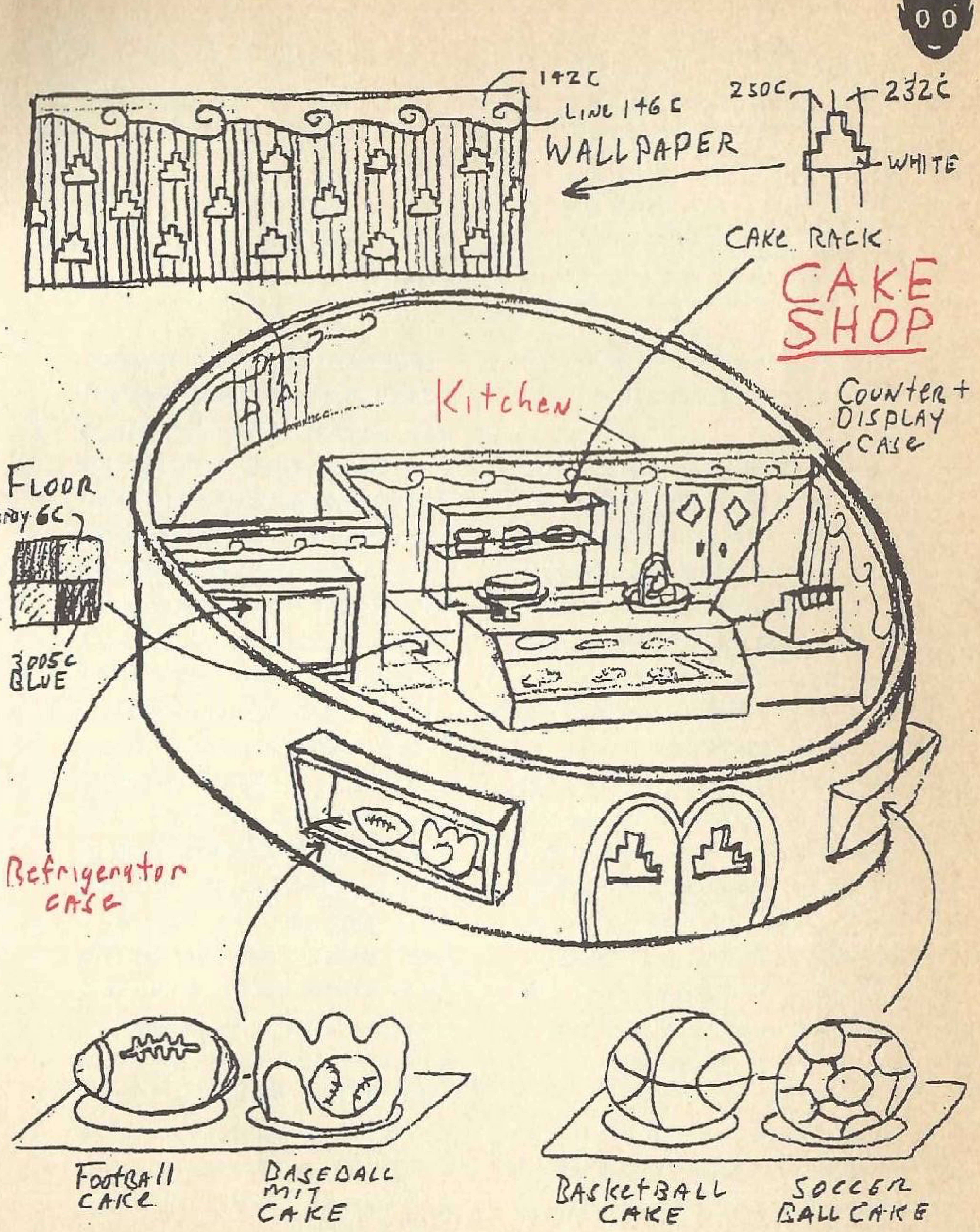
夕焼けのシーンの背景をロドニーさんが指定したもの。こーゆー細かーい指定の仕事も山ほどあった。





みんなのたまり場"チャンキーバーガー"の店のデザイン。床の色なども指定されてます。





にわとり先生のステージに出てくるケーキ屋さんのデザイン。このお店をCGのソフトで作って、それをセットにパラッパくんたちが演技しているのだ。

column

EBI-SAN(エビさん)っていったい誰？ ──『エビさん』の巻

ロドニーからのFAXのページでもチラッと紹介しましたが、改めてご紹介しましょう。エビさんでーす！

どこからどう見てもただのエビっていうか、甲殻類っていうか、十脚目長尾亜目っていうか、タマゴ→ノープリウス幼生→脱皮→ゾエア幼生→脱皮→ミシス幼生→エビ→寿司ネタという一生を辿ることで有名なあのエビです。

しかし、このエビは、実は元パラッパ候補なのである。つまり、一歩間違えばパラッパラッパーって、このエビ野郎が主役のゲームだったのかもしれないのである。

思い起こせばイニシエの、そうパラッパのスタッフのキャラクターデザインに悩みまくっていたころのことだった、いつもいつもパラッパのスタッフからのわけのわからぬ注文にやさしく応えてくれていたロドニーさんが、ある日ついにキレた、かどうかは知らないが、無数のパラッパ候補をスケッチしてきた。その中のひとりがこのエビさん、である。名前もエビさんだ。なめとるんか。

もしこのときいつものスタッフたちが、いつものウッカリパワーを発揮して「パラッパくんはエビさんに決定！」と叫んでいたら、今とはまったくオモムキの異なるゲームになっていたことであろう。

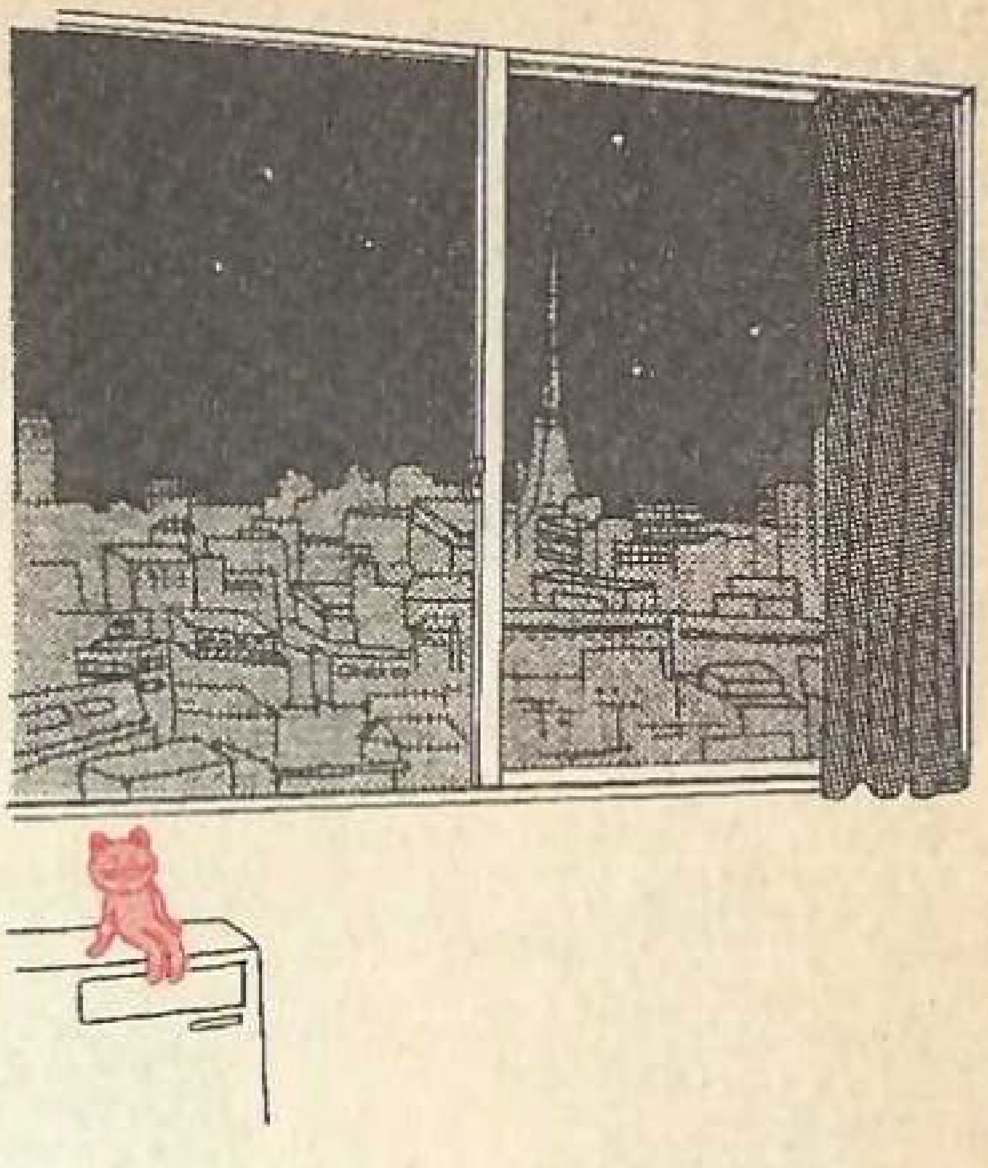
踊りなどももうちょっとビチビチ感の強いものになっただろうし、自動車教習所ステージでは「エビの足でどうやってアクセルとブレーキを踏み分けるか？」などの建設的な問題のために会議を重ねることになったであろうことは想像に難くない。そして日本全国にエビブームを巻き起こし、ひいては日本甲殻類組合から表彰されスタッフの手元にはエビ100年分が送られてくるようなことになっていたかもしれない。それはそれで楽しいような。

しかし、そうした世論の期待を裏切り、パラッパくんは現在の形になったわけです。

いやでもしかし、とスタッフたちは思った、惜しい、惜しすぎる！　なにがって、あのエビさんというキャラクターをあっさり捨ててしまうのが、である。捨てるくらいなら寿司ネタとして俺にくれ！　そんな気もしないでもない。あんなにインパクトのあるキャラはそうそう生まれやしない。時代が追いついてこれてないだけでは？　という意識が各人にあったかどうかは知らないが、エビさんの存在は深く意識の底に刷り込まれることとなった。その結果、よく探せば、パラッパのいたるところにエビさんの影を見出すことができる。みんなも探してみよう。いつかエビさん主演のゲームが登場することを夢見ながら。

文★狗飼恭子
絵★ヒロ杉山

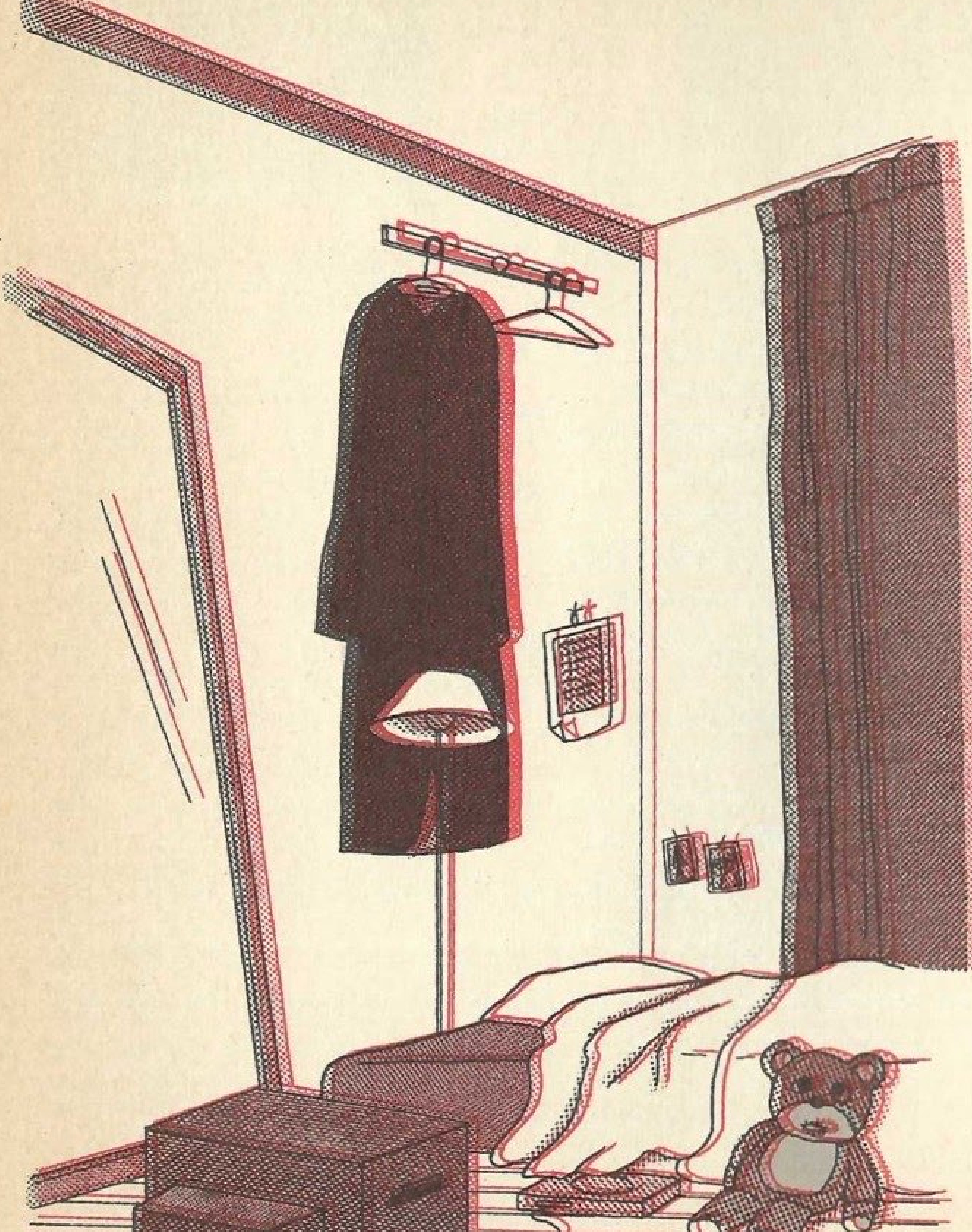
「幸福の黄色いハンカチ…のバカ。」



今日の運勢は最悪だった。

ひな子（ＯＬ、２２歳独身）は、高いヒールの靴を乱暴に脱ぎ捨て、ついでに家の鍵も放り投げた。鍵につけたキーホルダーのくまが床に転がるかしゃんという音が響いた。くまは哀れにも冷たいフローリングの床に横たわる。けれどくまは、泣きごとひとつ言わないのだった。鞄まで投げかけたひな子は、ふうと大げさにため息をつき肩を落とすと、キーホルダーを拾いあげて鞄の中にしまった。

ひな子は紺のスーツ姿のまま、ベッドの上にどさりと横になる。ベッドに寝そべっていたくまのぬいぐるみが、ひな子の腕の下で変なふうに曲がった。羽毛の布団は、もう二週間も日に干していなかった。最近、休みの



日には必ず雨が降るような気がする。ひな子はお日様にさえ見放されていた。

見栄を張ってワンサイズ小さなスーツを買ったせいで、胸のボタンがはじけ飛びそうで、変な形にしわが寄っている。このままずっと横になっていたら、ひな子のまだローンの残っているとっておきのスーツは、しわくちゃになってしまうだろう。

思えば今朝のテレビの星占いでも、蟹座はアンラッキーだと言っていた。でも「黄色いハンカチで運勢アップよ」の言葉に従い、ちゃんとひまわりの柄のハンカチをポケットの中に忍ばせたのだ。もしかしたら葉っぱの緑色の部分が悪かったのかしら、とぼんやりとひな子は思った。

蛍光灯が、安っぽいオレンジの光を振りまいている。自分の部屋の蛍光灯が丸い形をしていたことを、ひな子は改めて知った。

「嘘だよねえ」

ひな子はぼそりとつぶやいてみた。でも状況は何も変わらない。タイトスカートが引っ張られて太股のところまであがってしまっている。ひな子は寝転がったまま右手でスカートをなおした。ストッキングがむれて気持ち悪かった。オフィスに充満したタバコの煙をいっぱい吸い込んだストッキングは、嫌な匂いがしそうだった。起きあがり、腕の下のあわれなくまのぬいぐるみを抱え上げると、そのまん丸のつぶらな瞳をみつめてひな子は言った。

「他に女ができたなんて、嘘でしょう？」

くまは何も言わない。澄んだ瞳でひな子を見つめ続ける。

「・・・あんたなんか嫌い」

ひな子は熊の顔を平手で打った。それも往復ビンタだ。くまの頬は少しも手応えなく、柔らかい顔にはえた長い毛が、ひな子のてのひらをのみ込む。けれどやっぱり彼は何も言わず、痛そうな顔すらしなかった。けれどその目が一瞬悲しげにゆがんだように見えて、ひな子はくまをぎゅっと抱きしめた。ふわふわの長い毛が、ひな子の化粧のはげかけた顔をくすぐった。

「ごめんね、くまぞう」

そう、ぬいぐるみに当たっても仕方がないのだ。悪いのはあの男なんだから。

そのとき、愛用のプラダの革の鞄から、甲高い機械音が聞こえてきた。ポケットベルが鳴っているのだ。彼かもしれない、ひな子は瞬間思い、くまぞうを投げ捨て鞄へとダッシュした。

「ヒロシアイシテル　ベルシテ　ユウコ」

なんじゃこりゃあ。

ひな子は大声で叫びそうになった。こんなときに間違いベルなんて。しかも失恋した私に向かって「アイシテル」だと？しかも続けてまたユウコと名乗る女から、ベル番号までが送られてきた。ひな子はなんとか怒りを静めようと、ぎゅっとこぶしを握った。きれいにマニキュアの塗られた長い爪が、ぎりぎりと彼女のてのひらに食い込んでいった。

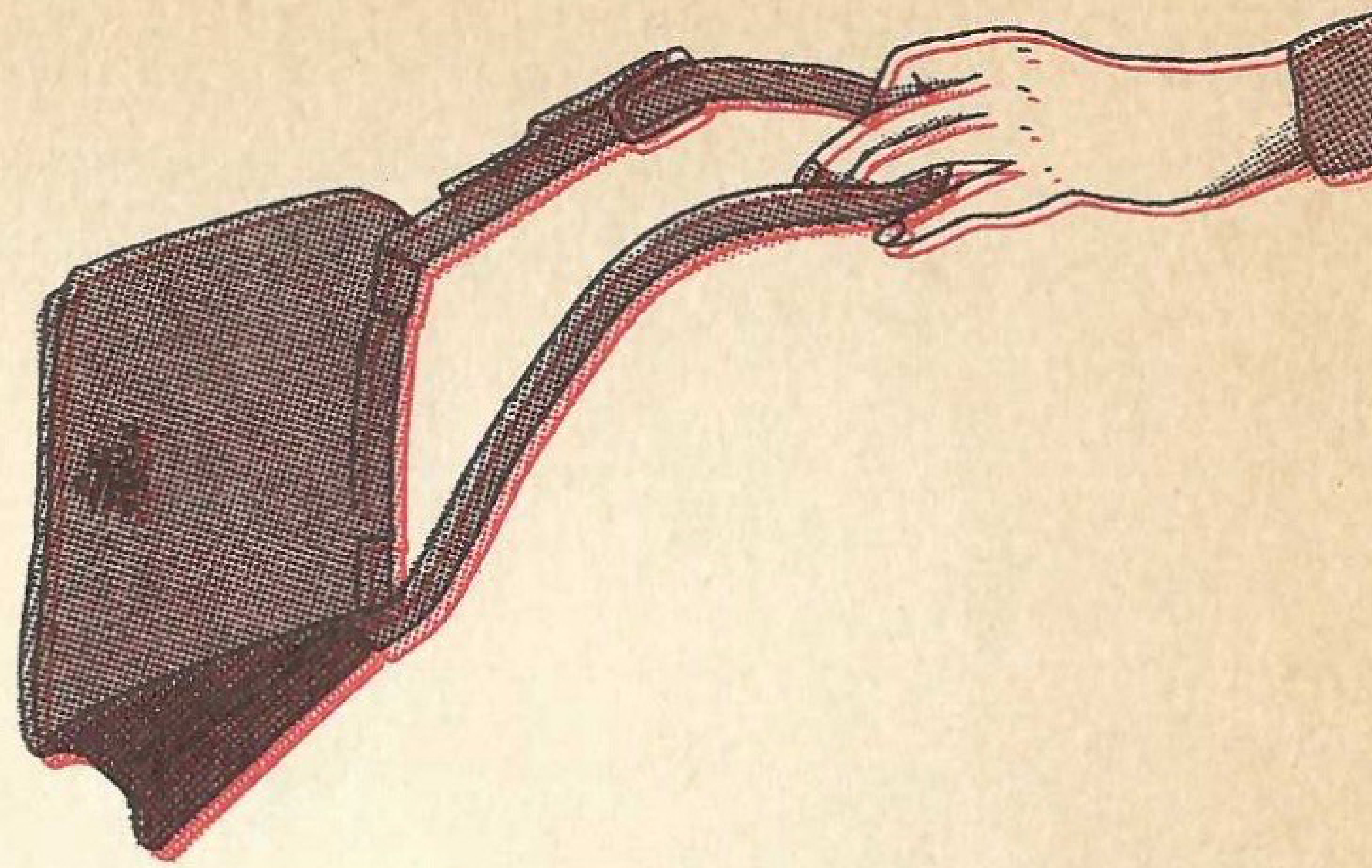
そうだ。

ひな子は受話器を取ると、会社で鍛えたブラインドタッチで、軽やかにプッシュボタンを押し続けた。そして受話器を置くと、満足の大きな息を吐いた。するとなんだかひどくのどが乾いて、今度は冷蔵庫を開けた。濃いオレンジの光があふれる。ほとんど自炊をしない一人暮らしのひな子の家の冷蔵庫には、調味料と牛乳しか入っていない。ひな子は牛乳を出し、冷蔵庫の扉を「ばたん」と大きな音を立てて閉めた。

農協三・六牛乳の正味期限は、四日ほどすぎていた。けれど他に飲むものもなかったし、のどが渇いて仕方がなかったので、ひな子はそのパックに直接口をつけ、ごくごくと飲み干した。

「今頃ユウコのやつ、泣いてるかな」

ひな子はユウコのポケベルに、「オマエナンカキライダ　ヒロシ」と入れたのだった。ひな子はお腹のそこからふつふつとこみ上げてくるおかしさを、口のまわりについた白い牛乳をぺろりとなめながら、たっぷりと味



わった。

もしかしたら、ユウコからベルの返事が来るかもしれない。そう思うと、ひな子は遠足の前の夜のようにわくわくした。「アンタナンカキライ」だろうか。「フザケンナ」だろうか。そしたらまたこっちも返事を入れてやろう。今度はどんなひどい言葉にしようか。極めつけはやっぱり「他に好きな女ができた」だな。

一瞬暗い思い出がよみがえりそうになり、ひな子は慌てて笑顔を作った。よし、ゲームでもしながらユウコの返事を待つことにしよう。一人暮らしのひな子にとって、ゲーム機はたった一人の友達だった。

ひな子はテレビをつけて、ゲームのスイッチを入れた。ポップなラップが流れ、犬だかなんだか分からない生き物が踊りだした。ひな子は若いわりに、クラブで流れるような後のりの曲が苦手で、リズム感を必要とするこのゲームも、死ぬほど苦労してなんとか五面までこぎ着けたのだ。だがこの面がなかなかクリアできない。テレビの中のキャラクターと一緒に体を揺らしながら、ひな子は小さなボタンを押し続けた。

十九インチの小さなテレビ画面の中で、その犬らしき生物は、タマネギらしき生物とともに青い顔をしながら踊っていた。お腹を壊してトイレ待ちしているのだ。すごい設定だ。

「最近はこうゆうゲームもアリなんだなあ」

と、ひな子は思った。そのとき、ひな子は自分のお腹になにか異変が起こったのを感じた。

ぎゅるるるるるる。

「うっ」

さっきの牛乳だ。

ひな子はコントローラーを放り出し立ち上がると、ストップボタンも押さずにトイレへと駆け込んだ。ひな子の顔は、テレビの中のパラッパよりも真っ青に染まっていた。トイレのドアを乱暴に閉めながら、今日は運が悪い、ひな子は改めて思った。

テレビ画面の中ではタマネギに代わり、にわとりが青い顔をして踊っていた。狭い部屋の中にラップの音が小さく響いている。その音にかぶさるように、「ピピピピ」とポケットベルが小さな声で鳴いた。

メッセージはユウコからだった。

コミカルなラップの中でポケットベルが受け取った言葉は、「ソレデモスキダヨ　ユウコ」という十二の文字だった。

トイレを流す水の音が、軽快なラップの上にかぶった。ひな子は、冷たい便器に腰をつけ、ちょっとだけ泣いた。

狗飼恭子／Kyoko Inukai

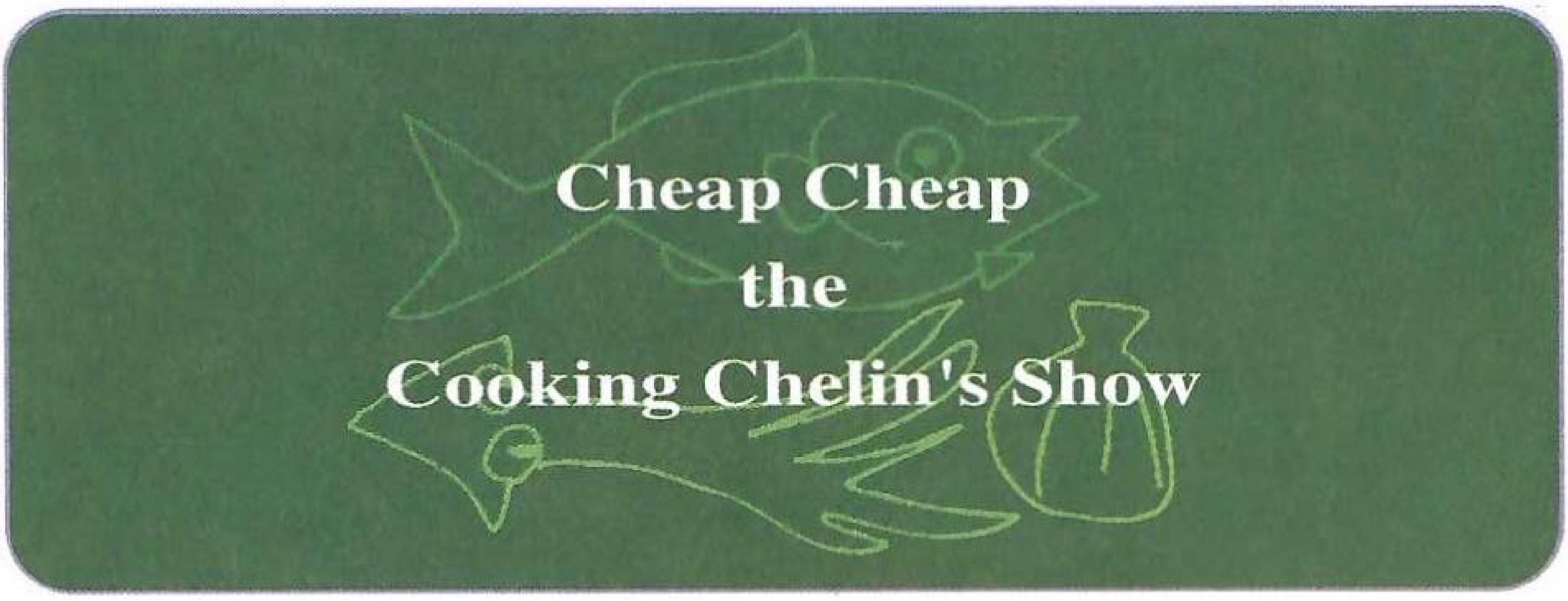
1974年埼玉県生まれ。パラッパラッパーをこよなく愛する小説家。高校在学中より雑誌等に作品を発表。95年小説第1作『冷蔵庫を壊す』（幻冬舎）を発表。著書に絵本『NiGHTS～翼がなくても空は飛べる～』（双葉社）、小説『おしまいの時間』『彼の温度』『あいたい気持ち』（ともに幻冬舎）など。

We'll make a cake today that looks rich.

みなさん毎日忙しくてストレスも多いことでございましょう。
ワタクシもそうでございますけど、
バカうまのクソうまのゲロうまな、
とっても豪華なケーキを

いっしょに作りましょう。

作ろう編



カエルケーキの作り方

このケーキ見覚えあります？　ゲームの中のケーキ屋さんに飾られてたあれです。見かけによらずマジでうまいっすこのケーキ。今日は、謝琳センセイに作り方を教えてもらいましょう。

1. 卵と砂糖を湯煎にかけ人肌になったらミキサーへ。スピードは最速よ。

2. 生地がマヨネーズ色になって、混ぜた跡が残るくらいになったら…

3. 粉、次にバターの順で、3回ずつに分けて切るように大きく混る。

4. 型に迷わず一気にダーッと流して。これは台になる部分。

5. そしてこれが頭の部分。このような状態ならきっと成功間違いなし。

6. テーブルの30センチくらい上から型をストンと落として空気を抜く。

7. オーブンに入れて30分じっと待つ。焼けたら荒熱をとっておいて。

8. ナイフを前後に動かしてスライス。ここにフルーツをサンドするの。

9. 今日はダークチェリーをサンドする気分。イチゴ、キウイ、桃でも良。

材料とコツ

まず、オーブンを170℃に温めておきましょう。
＜スポンジケーキ＞卵…6個　グラニュー糖…180ｇ
ふるった薄力粉…160ｇ　溶かした無塩バター…60ｇ
ダークチェリーの缶詰…1/2缶）
＜シロップ＞水…60cc　グラニュー糖…30ｇ
キルシュ…10cc（ブランデーでも）
＜クリーム＞生クリーム…800cc　グラニュー糖…180ｇ
食用色素…少々　セミスイートチョコレート…100ｇ
ハエ、プレート用のシュガーペースト…適量

楽しく落ちついて作りましょう。
みんな待ってる、おいしくって素敵なカエルケーキ
…心に唱えれば最高にクールなケーキができあがる！

10. まんべんなくシロップを塗ったスポンジにクリーム、チェリーを挟む。

11. 半球状のスポンジを1/4くらいカット。カットした面が顔になる。

12. このくらいかなあと見当をつけ、ナイフで細かい部分を彫る。

13. 台のスポンジにとバランスをチェックしながら形を決めていって。

14. 台座の部分はそのままの白いクリームをパレットでスス一ッと。

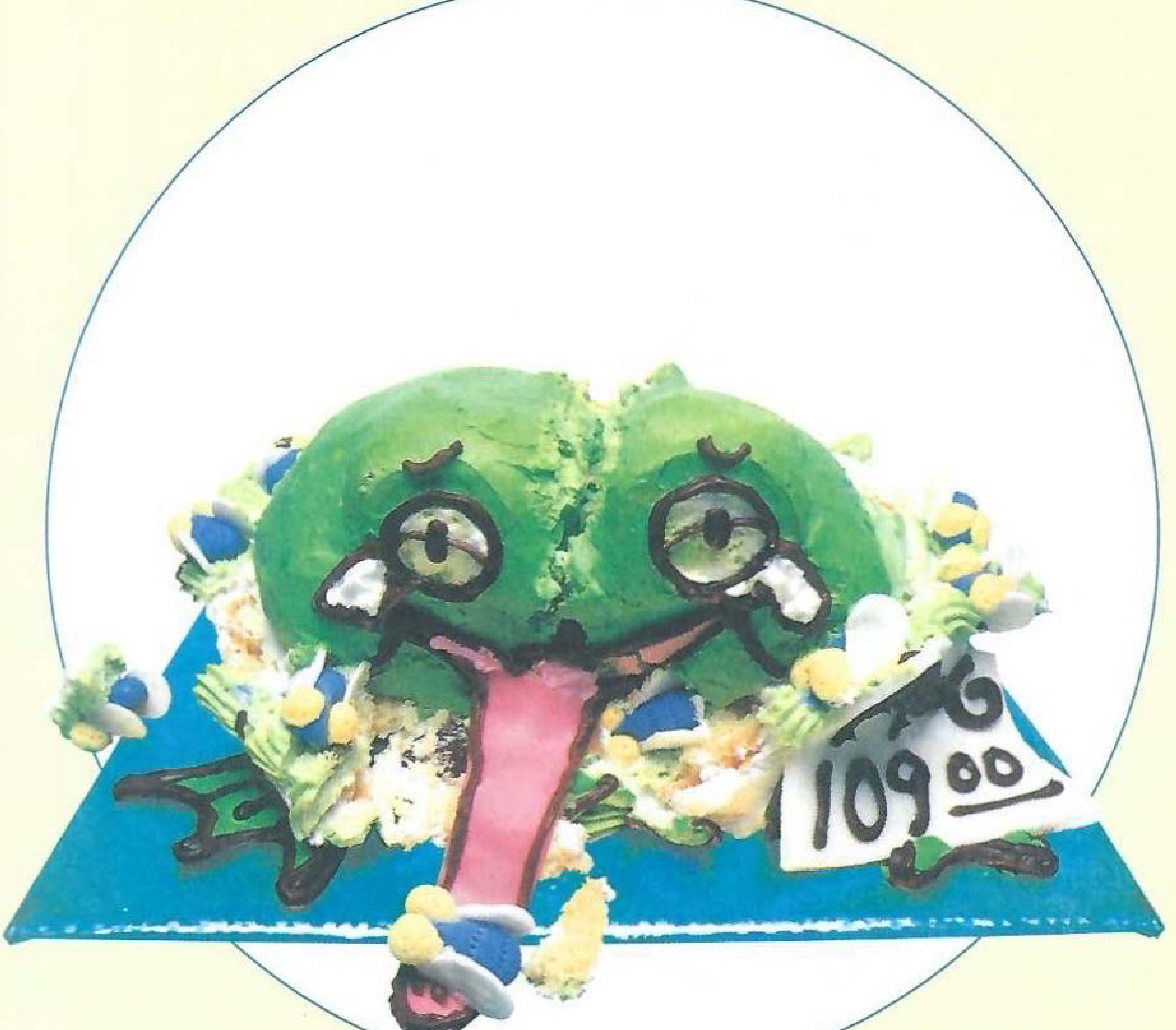
15. 残りはそれぞれ色を付けたクリームで、スス一ッススススーッ。

16. チョコレートを絞って目や口の輪郭をとって、と。いかがかしら？

17. 腹ペコのカエル君の大好物、キュートなハエをのせましょう

18. 最後にプレートをおいて、できあがり！！

FROG
109.00



<ちょっといいカエルケーキ話>
実は、このケーキ、以前にも一回作りました。
ロドニーさんが来日したとき、ウェルカムな雰囲気っつーことで作ってみました。これを見たロドニーさんは、突如、部屋から飛び出してゆきカメラを手に戻ってきて、嬉しそうに撮影していました。

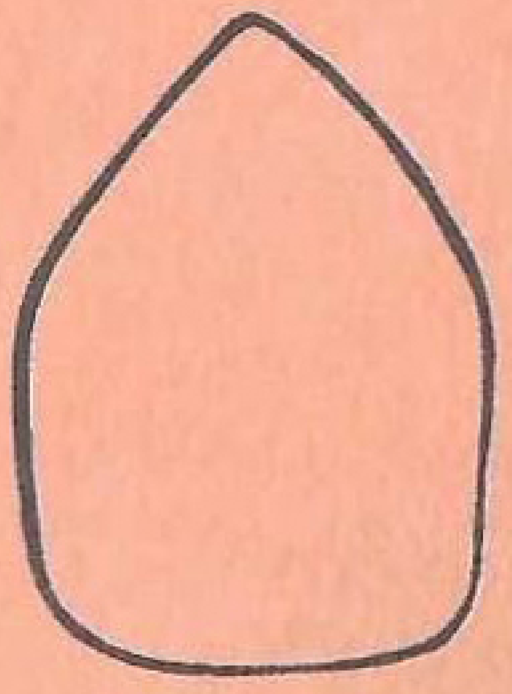
謝琳 ／ Che lin
1967年東京都生まれ。食材、特にケーキなどを中心に用いた現代美術活動を行う。雑誌その他の印刷物、TV、ディスプレー、イベントなどで料理、ケーキ製作、フードコーディネートを中心に活動。

パラッパ絵描き歌

キャラクターには２つのタイプがある。それは、絵描き歌になるキャラクターと、ならないキャラクターだ。と言ったのは誰だったか？　っていうか今作った。大人の方は、電話中に無意識にメモ帳に細密に描く感じで、子供さんは「お父さんの顔を描いてこい」とかいう宿題のときに世間をなめてる感じで、ぜひパラッパくんを描いていっていただきたい。

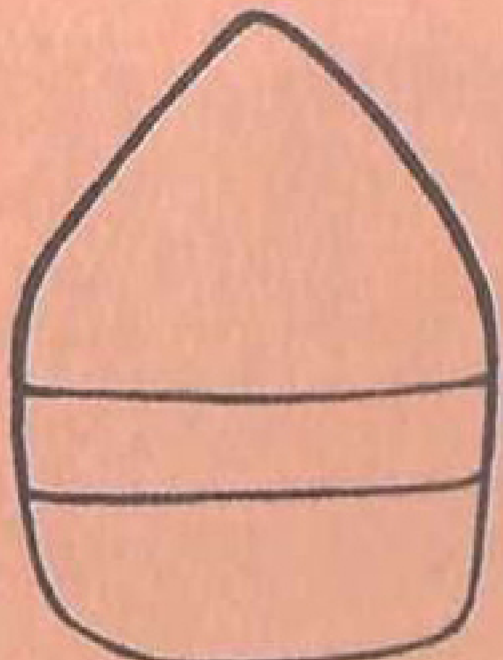
子供版：星条旗よ永遠なれの節で（うそ）

1.



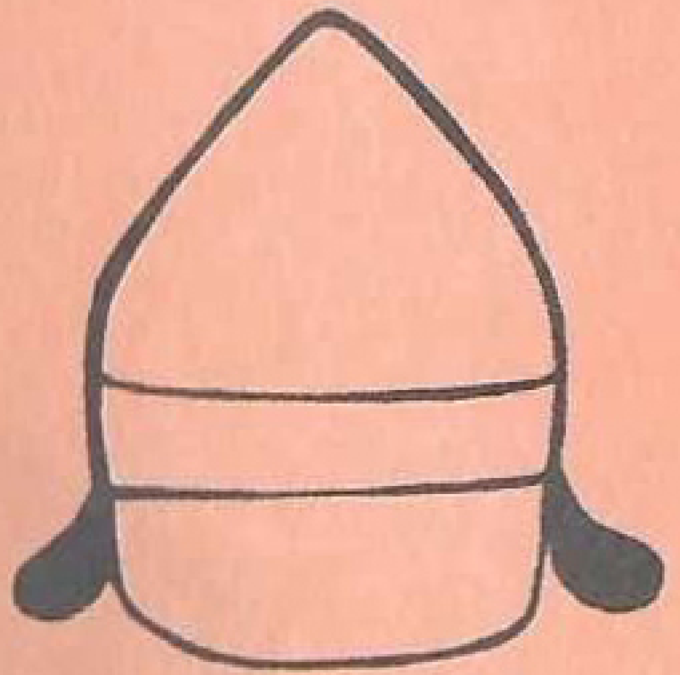
たまごがひとつあったとさ。

2.



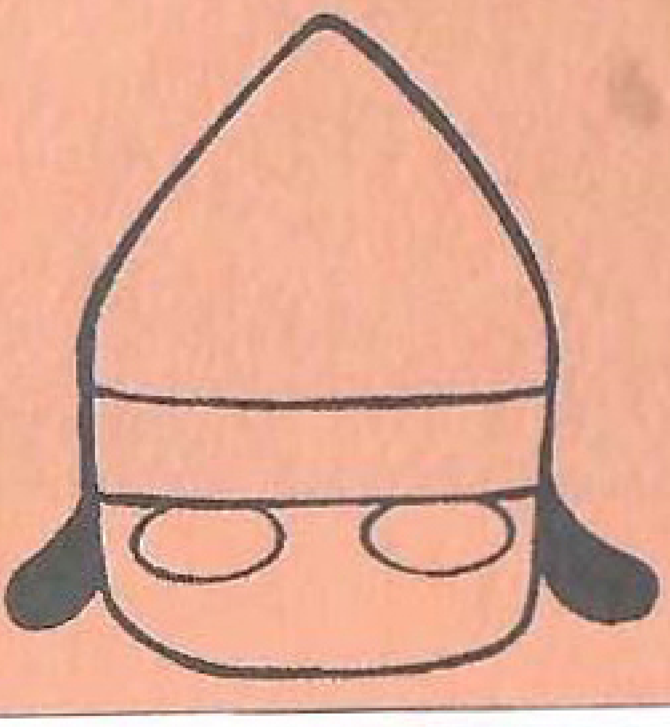
たまごのおなかにベルトをしめて。

3.



足がニョキニョキはえてきた。

4.

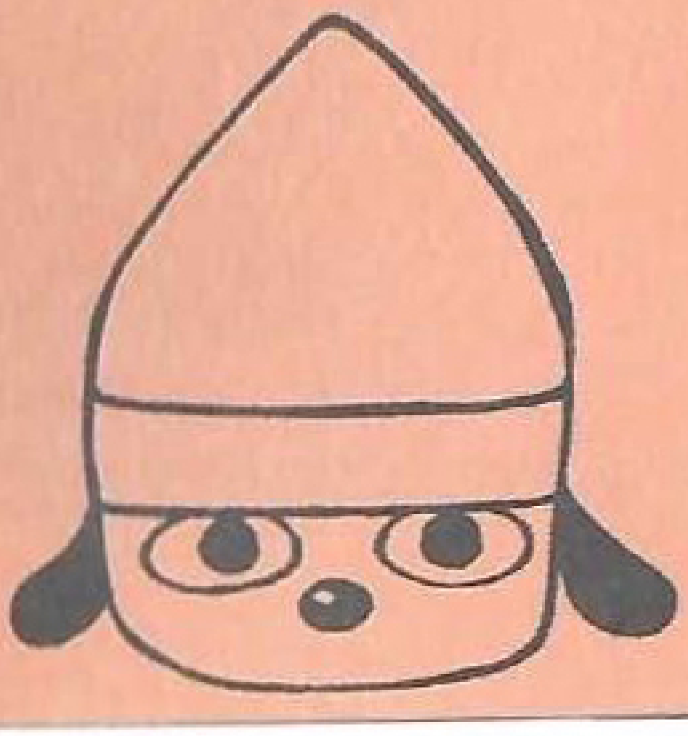


たまごの上にお皿をふたつ。

5.

お皿にまめをのせましょう。

6.



あ！まめがひとつぶコロコロコロ。

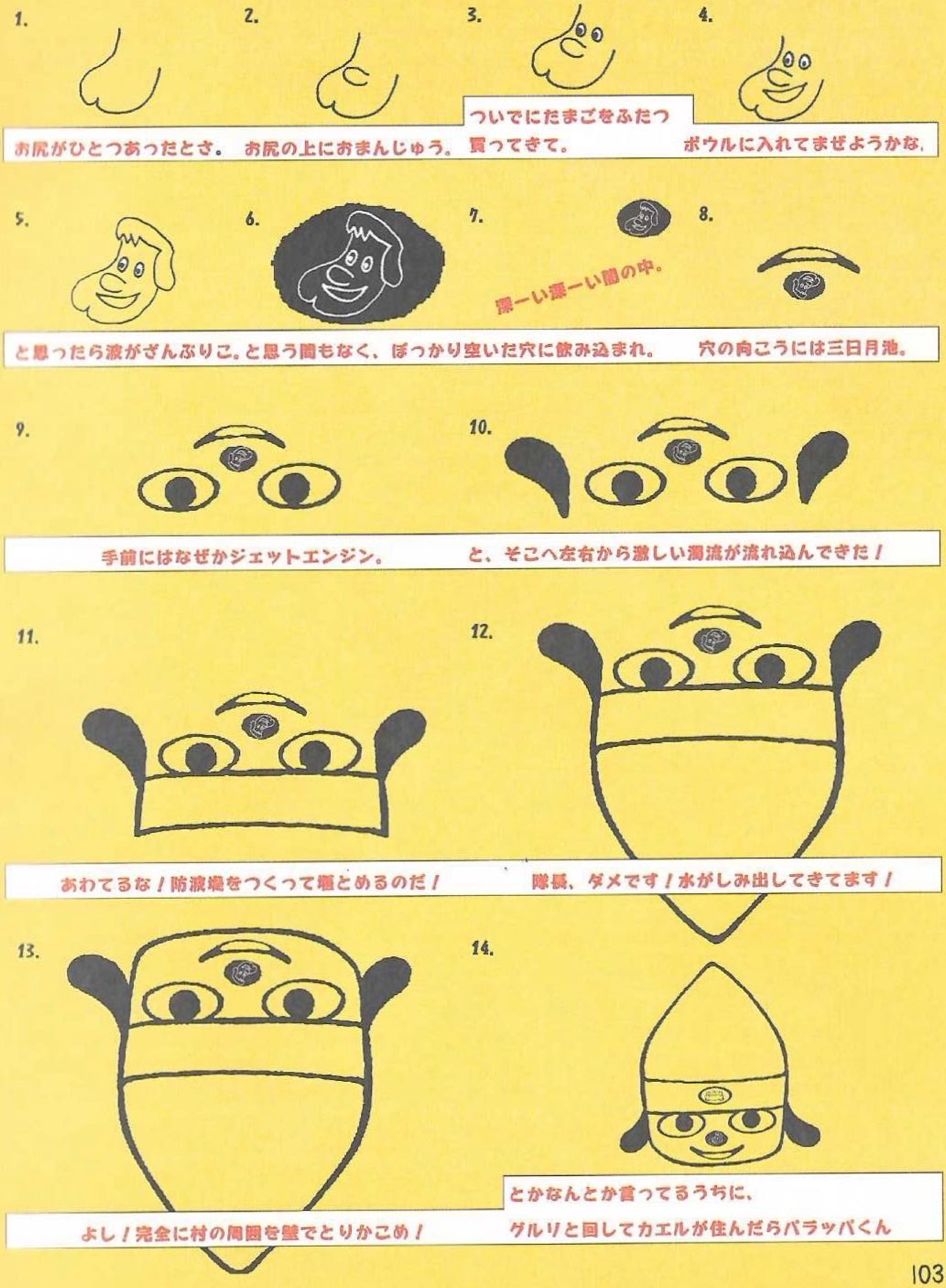
7.

おっとあぶない、
ボウルでナイスキャッチ。

8.

カエルがついたらパラッパラッパー。

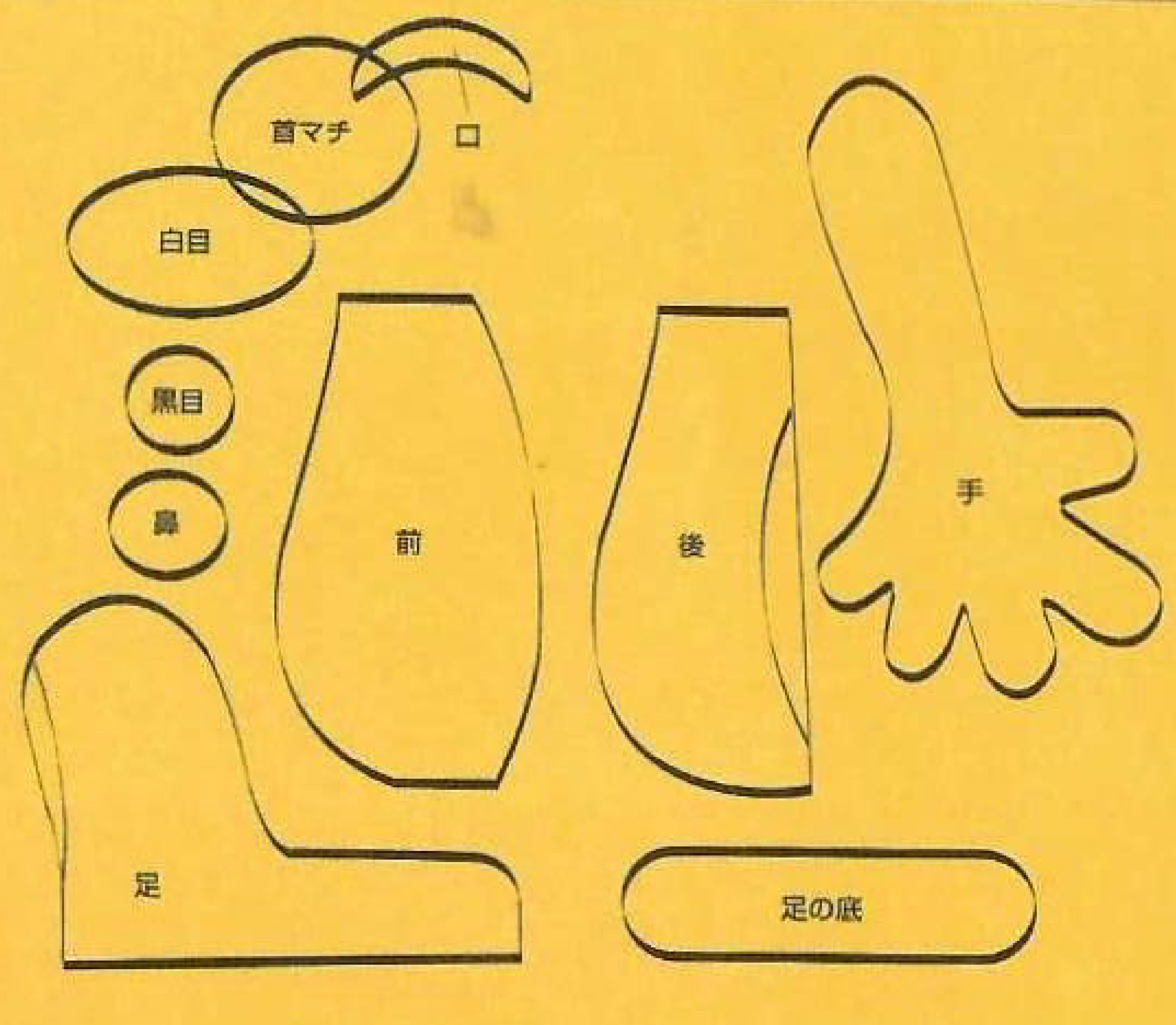
大人版：ウィリアム・テル序曲の節で（うそ）



自分で作るパラッパぬいぐるみ！

「デキアイのパラッパの人形じゃあ満足できねい」とお嘆きの貴兄！「もっと憎ったらしい表情とかのフィギュアがほしいわいッ」とお叫びの貴爺！うらむ前に作ろう！ぶきっちょでも大丈夫。当世人気ぬいぐるみ作家兼美少女業を営んでおられるマキコ先生が作り方が親身の指導だ！

なんと、カバーの裏に原寸大の型紙がっ！



材料とコツ <顔・胴体>アクリルファー（フェルトでもいいよ）22cm×34cm <上着>青の木綿20cm×15cm <ズボン>紺の木綿12cm×22cm <帽子>赤いニット17cm×20cm <靴>赤い布15cm×13cm <靴底>白い布7cm×7cm <靴ライン>フェルト適宜 <目、鼻、口、耳>フェルト適宜 <詰める綿>適宜 <ジョイント>首／直径22mm、手足／直径9mm <カエルマーク>フェルト適宜

テディベア専門店で布地やジョイント、その他にも便利な用具が売っているよ。自分の古い洋服（ニット帽、Tシャツ、ジーンズetc・・・）を利用してみるのもGOOD。

いびつなヤツもまたヨシ！

楽しく作れば全員合格！それはそれとして帽子を脱いだ状態は秘密だ。各自妄想して作ろう！

1. パラッパを描いてみよう。自分の好きな表情、ポーズを決めたらパラッパを作り始めよう。

2. まず全ての型紙を写す。左右対称に型紙をおくことを忘れずに。→

5. 縫いしろの凹になっている部分に切り込みを入れて表に返す。頭、手足、足先に綿を詰めておく。

6. 胴体に頭、手、足をジョイントすることで、パラッパに動きがつけられるよ。→

9. つかれたらひと休み。昼寝をしたり、散歩をしたり、etc・・・もうひと息だ、頑張ろう。

10. 帽子、上着、ズボン、靴を作る。パラッパに着せてみよう。ズボンはラフな感じに。→

MAKIKO

1974年、沖縄県那覇市生まれ。東洋美術学校卒業。

1989年、ドイツのケテ・クルーゼ社よりNMAKIKOデザインによる「Makiko」人形が発売される。著書には「テディベアの作り方」「ベアといっしょ」(ともに主婦と生活社)がある。

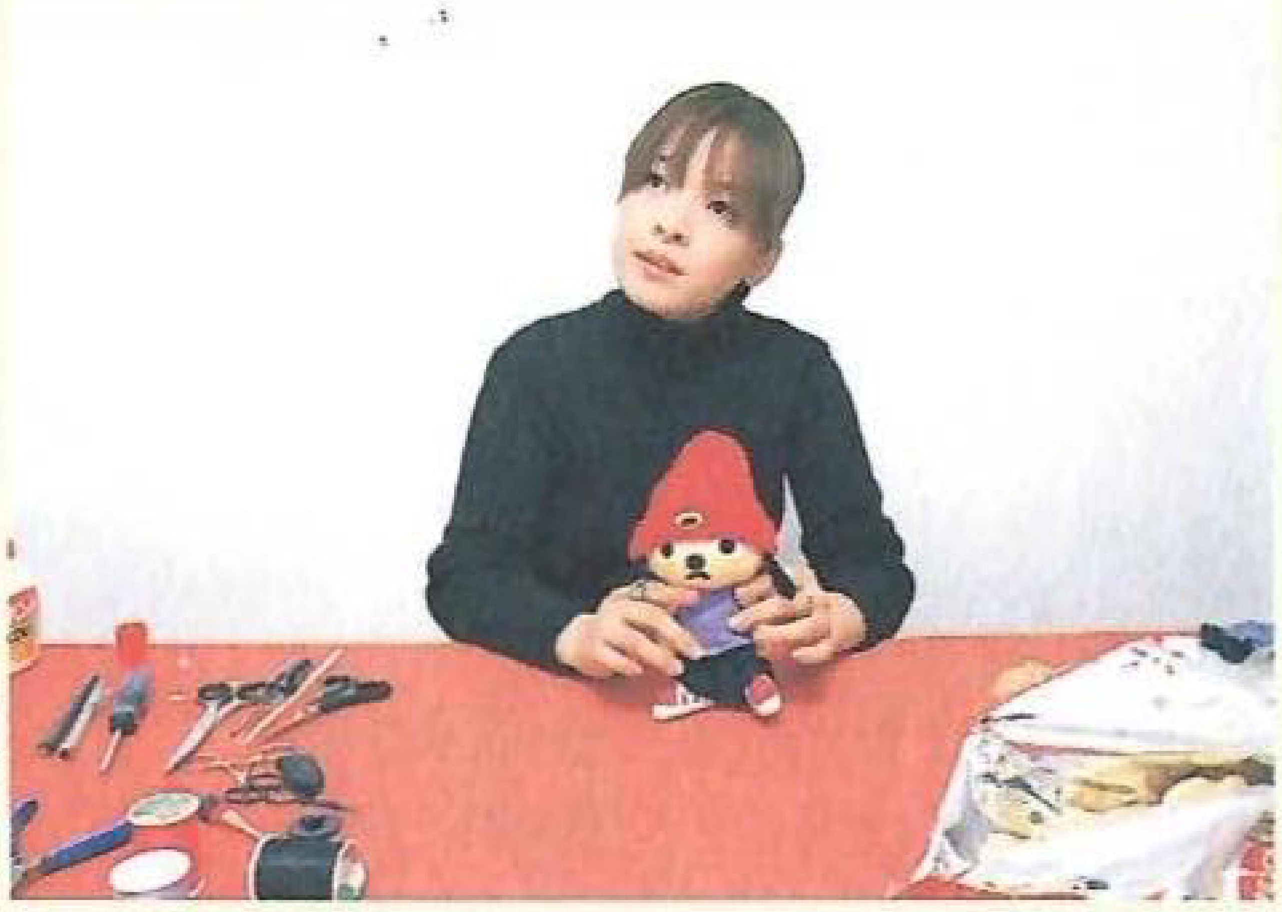
3. パターンを5ミリくらいの縫いしろをつけて布を切る。目、鼻、口は縫いしろ含みになっているよ。

4. 縫い合わせは綿入れ口、ジョイント穴を残して半返し縫いでしっかりと縫い合せる。

7. 手、足、胴体に綿をしっかり詰めて綿入れ口を細かくとじる。

8. フェルトで目、鼻、口を作り、ボンドでつける。位置を確かめてからつけよう。

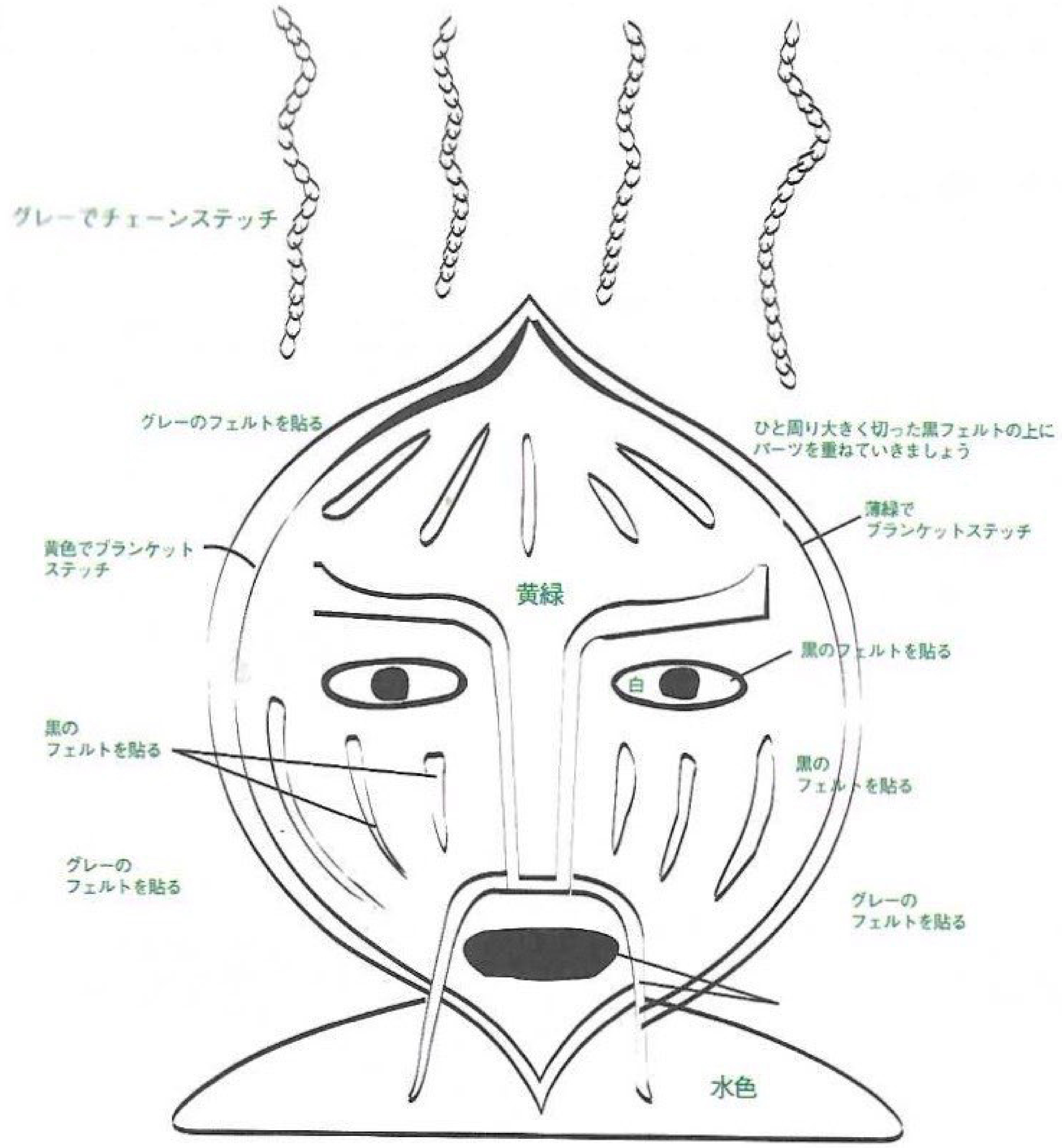
11. 帽子に耳を縫いつけ、フェルトでカエルマークをつける。パラッパにかぶせてあげよう。



12. かわいいパラッパの出来上がり。手足がジョイントだから好きなポーズができるよ。次は何を作ろうかなー。

アップリケでひとり相撲優勝！

自分の実力はよくわからない。特に、キャラグッズなどを自分で作っているとき「すげえよく出来た！」と思っても「似てねえよバカ！」という結果になりかねない。いや、慎重に慎重に作ってさえ素性のしれぬパチモン・クオリティであろう。ではどうすれば「そうじゃない」俺グッズが出来るのか？　それは、最初から「ゆるい」感じの素材を選ぶのだ！　精度のなさが味へと昇華される素材、それがアップリケだ！　って気がしたのでアップリケなど作ってみた。以上！



材料とコツ

黄緑・黒・水色のフェルト10cm角1枚

グレー・白のフェルト少々　黄緑の刺繍糸　木工用接着剤

黒のフェルトを、顔と胴体全体の形で黄緑のフェルトよりひとまわり大きく裁ち、輪郭にします。フェルトを重ねる時、接着剤で軽く仮止めしてからステッチをすると、ずれなくてグーざます。

浅生ハルミン／Harumin Asao
デザイナー、アーティスト。
必殺技はアップリケ。弱点はDTPでの入稿。

column

あれって誰スか？—『BOXY BOYくん』の巻

いわゆるCDラジカセってやつに酷似かつクリソツかつソックシなアイツを見かけたことはないですか？

パラッパたちの街が描かれたマニュアルのイラストや、ゲームの中にもよく見るとちょくちょく登場しているアイツです。

気になってませんでした？　一見、ただのラジカセみたいなのに、なんか足があってピョンピョンと跳ねたりしているし、よく見れば顔もあるじゃないですか。パラッパたちも彼の存在をまったく疑問に感じている様子はありません。かと言ってゲームの中でも、マニュアルでも、どこにも説明されていない怪しい存在を。

アイツはいったい誰なのだーっ!?

そんな疑問の声が世界中であがっているようで金融市場は壊滅的な状況です。世界経済を救うため、調べてみました。

彼の名前はBOXY BOYくん。CDラジカセをナリワイとしてます、っていうかCDラジカセそのものです。

普段はパラッパくんにくっついて歩き、パラッパくんの聴きたい曲をすかさずかけてくれるナイス＆フレンドリーなやつのようです。そのうえ、パラッパくんの気持ちや、その場の状況に応じてぴったりのBGMを選曲＆プレイしてくれます。つまりパラッパ専属DJみたいなものですね。

BOXY BOYくんが誕生したのは、パラッパのスタッフたちが例によって山頂で座禅を組んでよいアイデアを呼びよせていたときのことです。「音楽好きのパラッパにはいつも音楽をかけてくれる友達がいるのでは！」

と思いついた、と言われてますが、真実はロドニー氏が気をきかせて設定してくれたキャラクターのようです。

BOXY BOYくんは、最初はストーリーの中でもきちんと専属DJとしての役割を演じていました。ところが、ゲームの制作が進むにつれ、当初ふくらむだけふくらんだストーリーはだんだんとダイエットされてゆき、気がついてみたら「なんとなく存在するがセリフはない、不思議なアイツ」という存在になってしまっていたのでした。

ちなみに、CDを交換するときは自分の手でアタマのフタを開けて交換するそうです。

いつか彼が大活躍する日はくるんでしょうか？

the most important thing in selling goods here is not money but・・love.

キミ、ここの金はもうけたいか？

新人ですか？

では言ってまいりますが

しなものを売るときの一番大事のこと

カネじゃなくてラブね

もうけたいなら教えるますよ

わしのラップについてきな

グッズ編

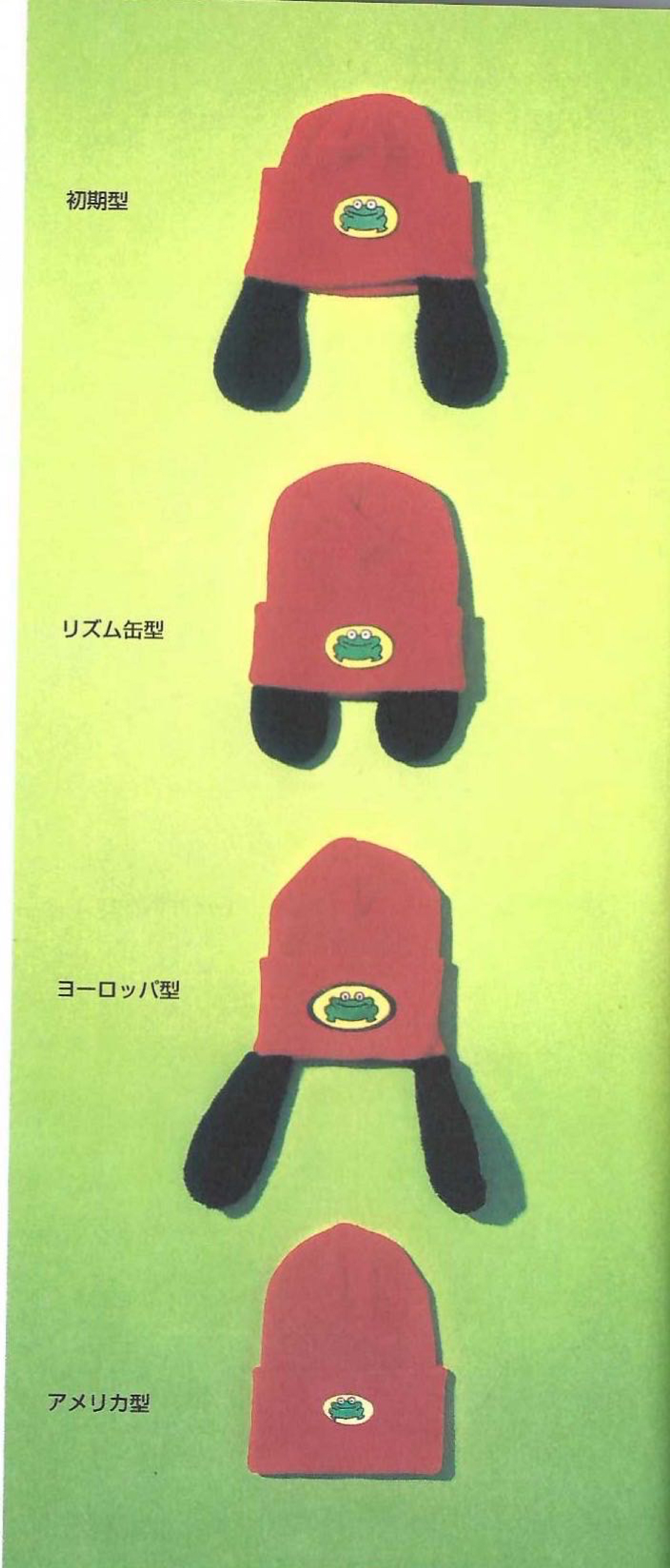
キミはパラッパ帽を持っているかな？　持っていませんか。それは残念だ。しかし、そう悲観することもない。あんなもん夏は暑くってかぶってられねえしな。それにこの不況。なかんずく日本の劣悪な住宅環境を鑑みれば、パラッパ帽がクローゼットに占める体積を家賃から換算すると、パラッパ帽の年間維持費は何兆円にも及ぶという。むしろパラッパ帽を持ってないことを喜ぶべきなのでは？
次に、持っている人たち。あんたらついてるよ！　かわいいよな！　パラッパ帽バンザイ！

実はパラッパ帽にも歴史があり、バージョンがあり、その稀少価値や攻撃力も違うらしいのである。
まず、写真の一番上のモデル。
これは通称初期型と言われているもので、パラッパ発売時に関係者を中心に配られたもの。パラッパの発売記念のイベントなどで関係者がかぶっていたのがこのモデルである。
他のモデルと比較したときの特徴は、耳の長さがフツーというかイイ感じというか凡庸な雰囲気で、そしてロゴやタグの類がいっさいないことである。

上からふたつめのモデルはリズム缶型と呼ばれている。パラッパのプロモグッズのひとつに「リズム缶」と呼ばれるパラッパグッズを集めてギュウギュウと押し込んだ缶詰があった。その缶の中に入っていたモデルである。プレゼントもしたので、よく知られたこのモデルだが、数的にはＳＣＥが末広がってくれパラッパ！ の願いを込めて88個のみ作ったとのウワサがあり、レア度はかなり高い。街でかぶるにはちょうどいい感じの小ぶりな耳が特徴である。パラッパロゴ入りのタグがついている。

３つめのモデルは通称ヨーロッパモデル。ヨーロッパ版パラッパのプロモーションのため作られたものだ。すげえ耳が長いのが特徴だ。

４つめは通称アメリカ版。やはりアメリカ版パラッパのプロモ用。耳はついてなくて、後ろにプレイステーションのロゴ刺繍が入っている。耳がついていないので、なんか物足りないが、本物の犬にかぶせるにはこれが一番。



みんなパラッパグッズなのかーっ！

捕鯨が禁止されてから世界の鯨の数は増えてきているようだが、その影響かパラッパをモチーフとしたパラッパグッズの数もかなりのものになってきた。と同時に、秒針分歩のデジタル業界の一翼を担うゲーム産業とリンクする形で、すでに手に入れるすべのないレアものパラッパグッズも多数存在するのである。ここではそーゆーレア度高いグッズを中心に大紹介してゆきたい。

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

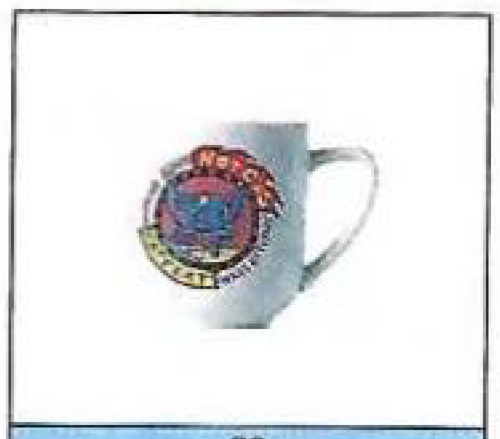
15

16

17

18

19


20

番号の欄が青いグッズは、プロモーションやキャンペーンに使われた非売品です。
NO.01については電話03-3475-7444（ソニー・コンピュターエンタテインメント　インフォメーションセンター）までお問い合わせください。その他の商品の中には品切れ中のものもありますのでご了承下さい。尚、取扱店など詳しくは、電話03-5424-8808（ソニー・クリエイティブプロダクツお客様相談室）までお問い合わせください。

●01/ゲームソフト　パラッパラッパー（日本版）¥2800●02/プロモーションキット（日本版）●03/Tシャツ缶 ●04/パラッパ タンバリン その1●05/パラッパ タンバリン その2（青）●06/リズム缶●07/パラッパ 扇子●08/パラッパの日フラグ●09/ゲームソフト パラッパラッパー（ヨーロッパ版）●10/ プロモーションキット（アメリカ版）●11/ダンキンドーナツ　春のキャンペーン「パラッパBOXあげる」Take Out Box●12/ダンキンドーナツ　春のキャンペーン「パラッパBOXあげる」吊りPOP●13/ダンキンドーナツ 春のキャンペーン「パラッパBOXあげる」のぼり●14/ダンキンドーナツ 春のキャンペーン「パラッパBOXあげる」パラッパBOX ＆ スタンドPOP●15/ダンキンドーナツ パラッパBOX シークレット ドーナツ プロテクター柄●16/ダンキンドーナツ パラッパBOX パラッパタウン柄●17/ダンキンドーナツ 秋のキャンペーン パラッパマグカップ 裏●18/ダンキンドーナツ 秋のキャンペーン パラッパマグカップ ＰＪベリー●19/ダンキンドーナツ 秋のキャンペーン パラッパマグカップ Sunny Funny ●20/ダンキンドーナツ 秋のキャンペーン パラッパマグカップ KATY KAT

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

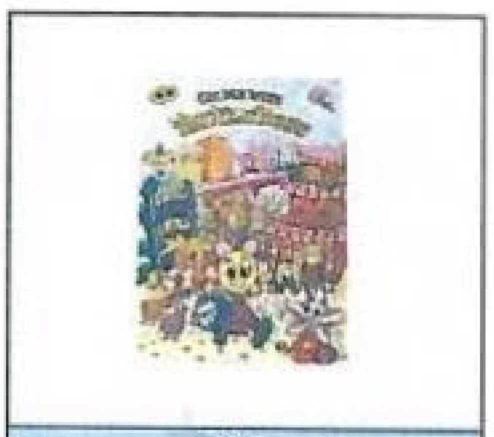
32

33

34

35

36


37

38

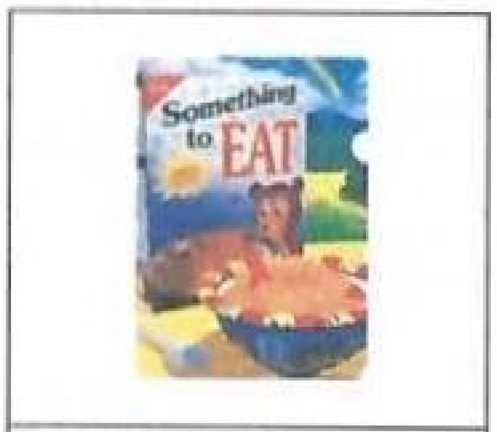
39

40

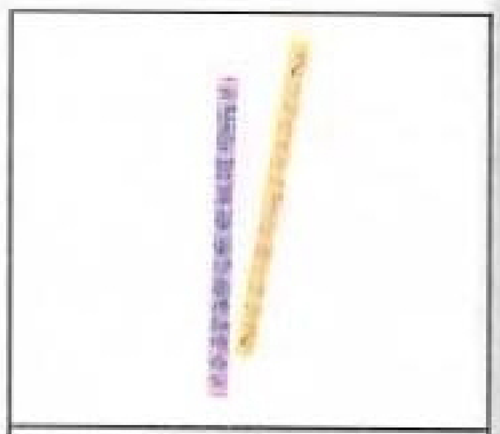
41

42

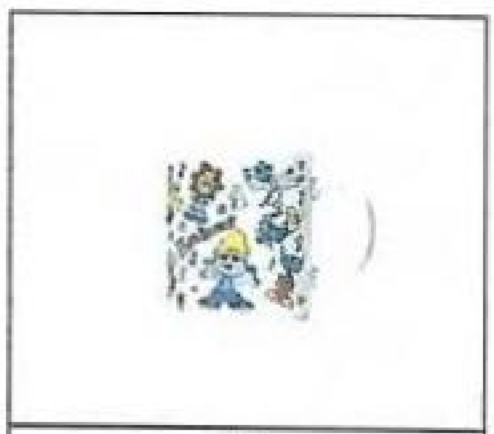
43



44

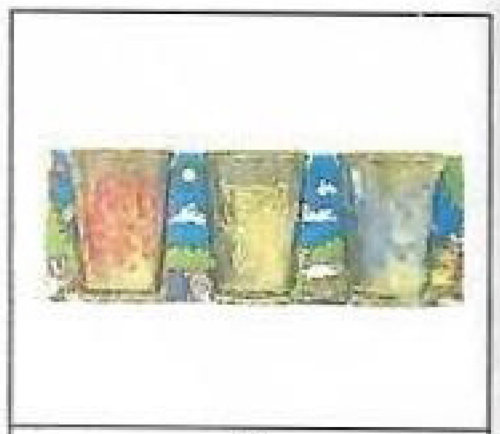

45

46


47

48

49


50

●21/SC パラッパラッパー Tシャツ ¥2900●22/SC RodneyFun Tシャツ PJ DJ●23/SC パラッパラッパー Tシャツ Pマーク柄●24/SC パラッパラッパー Tシャツ 走るパラッパ●25/SC RodneyFun Tシャツ SunnyFunny●26/SC パラッパラッパー Tシャツ パラッパー&フラワー●27/SC パラッパラッパー Tシャツ DISC柄●28/SC RodneyFun ナイロントートバッグ●29/SC RodneyFun トートバッグ(M)●30/SC RodneyFun ランチバッグ ファンボックス●31/SC RodneyFun ラッピングクロス レシピ●32/SC RodneyFun ハンカチ DAY&NIGHT ¥500●33/SC RodneyFun ラッピングクロス シリアル柄●34/SC RodneyFun シール コピー柄 ¥150●35/SC RodneyFun 便せん ダイナー柄●36/SC RodneyFun ノート SunnyFunny ¥250●37/'97渋谷東急ゴールデンウィークキャンペーン「WAKU WAKU TOKYU」POP＋ポスター●38/SC RodneyFun 封筒●39/SC RodneyFun シャープペンシル/ボールペン ¥380●40/SC RodneyFun プラ字消し ¥120●41/SC RodneyFun レターセット PJ DJ ¥400●42/SC RodneyFun ペンケース PJ DJ●43/SC RodneyFun プラ字消し ¥100●44/SC RodneyFun クリアファイル シリアル柄●45/SC RodneyFun 定規●46/SC RodneyFun バスタオル●47/SC パラッパラッパー マグカップ ¥800●48/SC パラッパラッパー パラッパ&サニー¥800●49/SC RodneyFun プラカップ●50/SC RodneyFun タンブラーセット

51

52

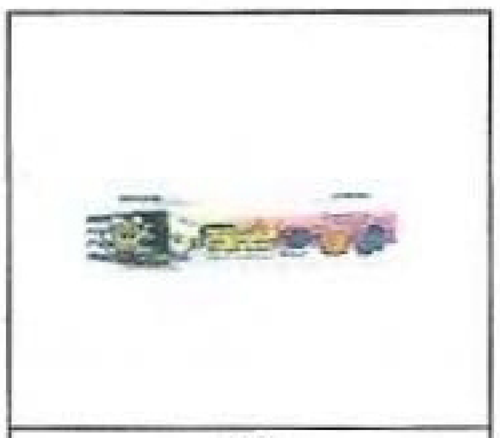
53

54

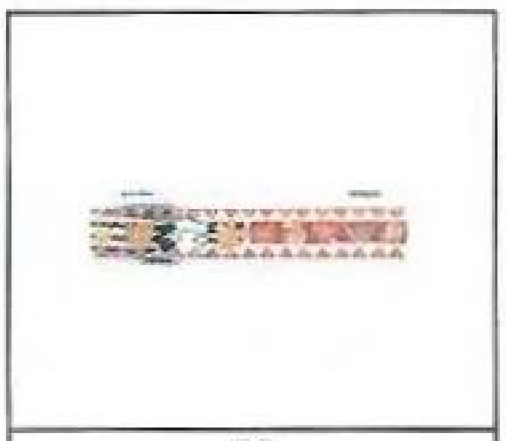
55

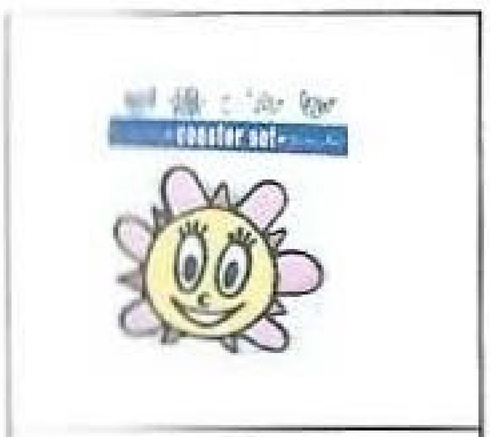
56

57


58

59


60


61

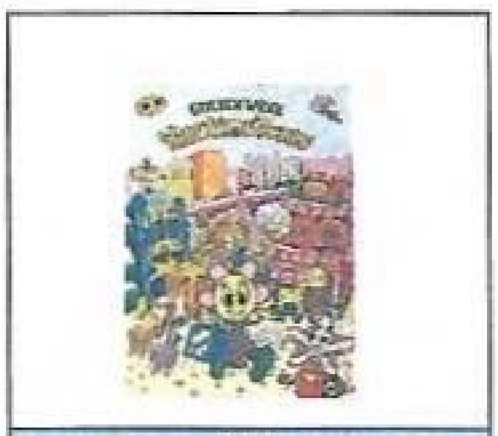
62

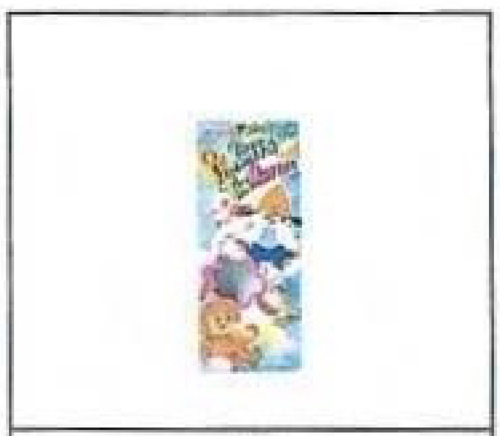
63

64

65

66


67


68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

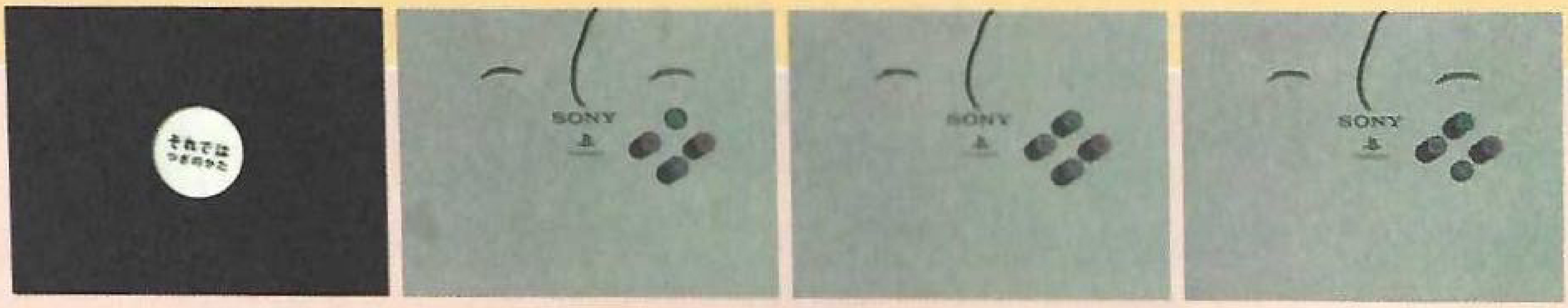
78

79

80

●51/SC RodneyFun プラカップ SunnyFunny●52/SC RodneyFun プラカップ ファンボックス●53/SC RodneyFun ランチケース（L）ダイナー柄●54/SC RodneyFun ランチケース（M）ファンボックス●55/SC Rodney Fun サラダケース Sunny Funny●56/SC Rodney Fun ランチケース（M）PJベリー●57/SC Rodney Fun 留め具付ランチケース Sunny Funny●58/SC Rodney Fun ケース入りフォーク Sunny Funny●59/SC Rodney Fun ケース入りフォーク ブルー●60/SC Rodney Fun ケース入りフォーク ホワイト●61/SC Rodney Fun コースターセット PJ+Sunny Funny●62/SC Rodney Fun コースターセット 角+丸●63/SC Rodney Fun ダイカットキーホルダーPJベリー●64/SC Rodney Fun ダイカットキーホルダー KATY KAT●65/SC Rodney Fun ダイカットキーホルダー PonyPony●66/MCフェスティバル'96イベント用 ダイカットキーホルダー パラッパー●67/'97渋谷東急ゴールデンウィークキャンペーン「WAKU WAKU TOKYU」POP+ポスター●68/明治製菓 パラッパラッパー カラフルビーンズ●69/ヴァキュームレコード バイナルキラー パラッパモデル ¥12800●70/バンプレスト コンビニキャッチャー ビニールポシェット パラッパ●71/バンプレスト コンビニキャッチャー ビニールポシェット Sunny Funny●72/バンプレスト コンビニキャッチャー ビニールポシェット PJベリー●73/バンプレスト コンビニキャッチャー ビニールポシェット KATY KAT●74/バンプレスト コンビニキャッチャー ビニールポシェット タマネギ先生●75/バンプレスト コンビニキャッチャー ビニールポシェット ムッセリーニ先生●76/バンダイ マスコットキーチェーン パラッパ ¥780●77/バンダイ マスコットキーチェーン Sunny Funny●78/バンダイ マスコットキーチェーン PJベリー ¥780●79/バンダイ マスコットキーチェーン PonyPony ¥780●80/リズム時計 パラッパラッパー アラームクロック ¥6800

パラッパの日 なんかパラッパの日とかいうのが提案され可決されたような気がする。息を呑むようなテニスの攻防の真っ最中でも駆けつけ、プレイプレイでキック、パンチが国民の義務。この日ばかりは保守派も革新も金持ちもプータローも仲良くパラッパだ。



コントローラ 音が流れる。ボタンを押す。でも奥が深い。そんなパラッパの素晴らしさをむやみに強調したCM。メトロノームのノームって何ですか？

パラッパCM集

コマーシャルの面白さでは定評のあるソニー・コンピュータエンタテインメントであるので、当然の事ながらパラッパのCMもグンバツのゲロマブでナウなヒーリングでナイス&フレンドリーだった。でもぅ、っていうか月日は百代の過客にしてぇ、過ぎ去るものみな忘れちゃったっりしてってことで、ここに再録してみた。御堪能あれ。

あれってゲーム？

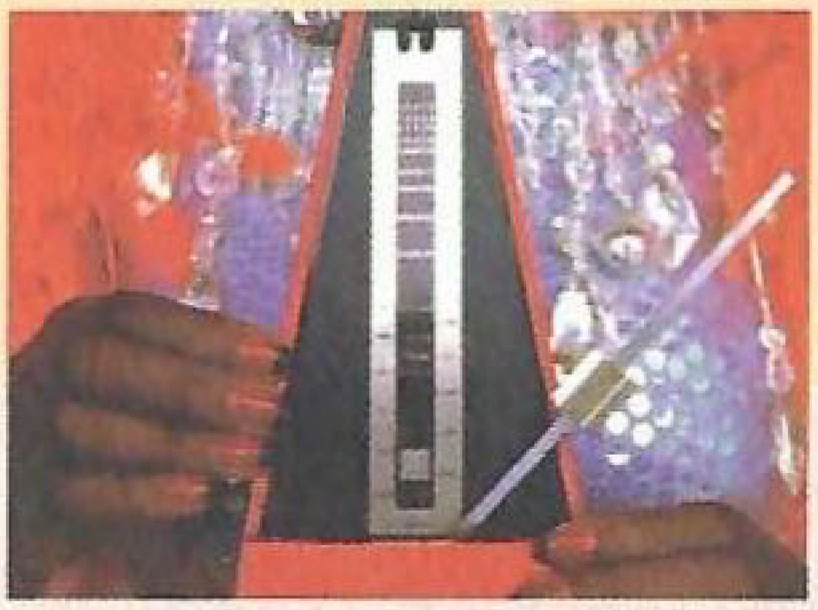
パラッパCMの中で最大のヒットといえば、これでしょう？　革新的でありながら土俵際でゲームの世界にとどまっているパラッパラッパーというゲームがよく表現されていてよかとよ。お年をめされた方にも楽しいパラッパですたい。ごっちゃんです。

リズム感あ〜りますか？ その1

もっとも初期のパラッパCM。メトロノームを手にした気持ち悪げな人々がリズム感あ〜りますか？　と語りかける。ペラペラの人たちがテレビに登場した記念すべきCM。

リズム感あ〜りますか？　その２

女性版もありました。ちなみにこのCMと同時期に、リズム缶プレゼント！っつーのもありました。パラッパ帽とかパラッパマラカスとか、パラッパ・カスタネットとかが入ってました。



パラッパくんがプレステの顔に！

発売当初はそのセールスがまったく予想されてなかったパラッパだが、発売後は知っての通りの大活躍。ついにクラッシュくんとともにパラッパがプレイステーションのCMに登場することになった。

季節ごとに奏でられるプレイステーションの歌をバックにのんきな感じで登場するパラッパくんです。しかし毎回の歌がかわいいっす。

うた・市井由里

♪ゲームのやりすぎ

♪きをつけよう

♪ごはんをたべてね

♪しゅくだいやって

"ねるのも わすれないでね"

うた・ローリー　♪ソフトはきちんと かいましょう

♪けいかくたててね

♪かいましょう

"おこづかいをためてからね"

うた・斎藤由貴

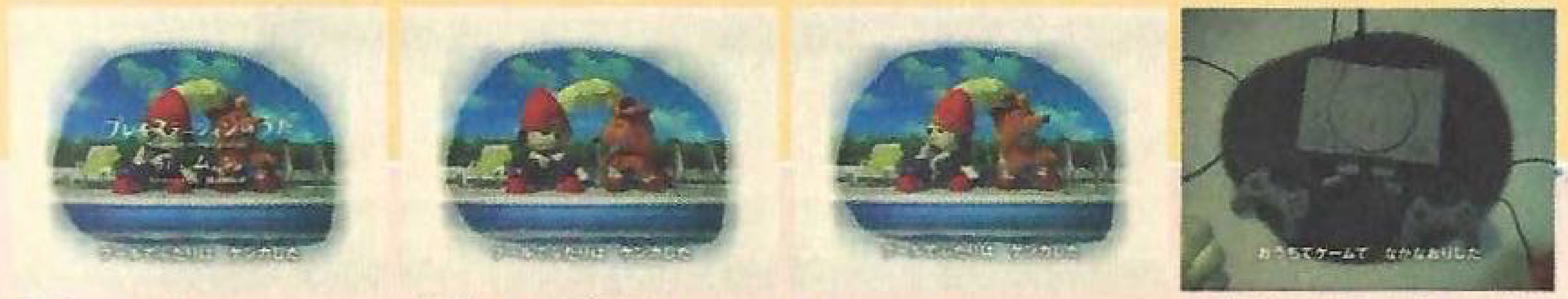
♪ゲームをやめたら かたづけよう

コードはクルクル ソフトはケースに

"しまわないとポイッとすてちゃうわよ"

うた・鈴木蘭々　♪ちゃんとかいたよ けいかくひょう　♪ゲームにプールにマンガのじかん

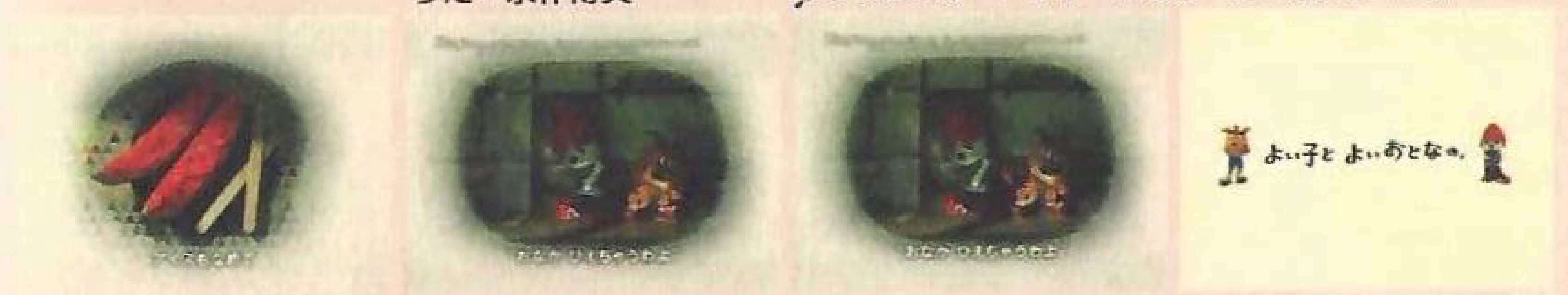
"しゅくだいはいつやるんだよ～"



うた・ムッシュ　♪プールでふたりは　♪ケンカした　♪おうちでゲームで

♪なかなおりした　"ともだちをたいせつにね"

うた・永作博美　♪すずしいおへやで ゲームしよ　スイカをたべてね



♪アイスもなめて　"おなか　ひえちゃうわよ"

顔や手はふかふかして
触るとキモチイイ！
帽子はちゃんと毛糸で編んである。
夏は暑そう！
いつもニコニコしていて
怒った顔は見たことがない。
後ろから見ると
オニギリのようだとイジめられる。
頭がでかい分、
足も大きい。

イベントで会いたいパラッパくん

「パラッパラッパー」発売前から、いろいろなイベント等で、各地で大活躍しているパラッパくんですが，あまりの大人気のため，超ハードスケジュールで、マネージャー兼宣伝担当の林としてはスケジュール調整がすごーく大変。最近ではＣＭや番組出演，海外にも進出していて、ヨーロッパでは，熱狂的なファンの方に洋服を盗まれてしまったという事件もありました（マジ)。なんとかスペアの服を急遽用意できたので裸でのイベント出演！　なーんてことにはならずに済みました。そんな事件があっても，どんなに忙しくてもパラッパくんは文句一つ言わずにいつもニコニコしてくれています。きっと，応援してくれているみんなの笑顔がすごーーく嬉しいからですね。その笑顔をみると担当の林もがんばらなければ！と日夜プロモーションに励んでます。是非、どっかでパラッパくんを見かけたら声をかけてやって下さいね。

（ステハニー☆林）

ゲームと、ゲームの本

パラッパの中のストーリーやパッケージ関係の編集作業とか、そしてこの本の編集などを担当した伊藤ガビンっス。はー、疲れた。

こんちゃ。伊藤ガビンです。

パラッパでは主にオハナシを書きました。ついでに勢いでこの本も作っちまうぜ！

という予定だったんですが、元来のサボリグセが爆発し、炎上し、焼けこげて、灰になり、その後始末をしているうちに幾星霜、遅れに遅れてこんな時期の発売になっちまいましたー。すまん。

さて、都合の悪い思い出を振り切るように、僕なりのパラッパにたずさわった体験を思い出してみようと思います。

まず最初は、唐突にソニー・コンピュータ・エンタテイメントに勤めているオトモダチからメールが届きました。

内容はよーするに、ちょっと来い、と。

紹介したい人がいるよ、と。

で、のこのこ行ってみたわけです。

暑かったか寒かったかとかそういうことは全然覚えていないっすね。季節感のない因果な商売ですな。

んで、後にパラッパチームの心配業務担当となるハセクラくんに会ったわけです。

第一印象は、かなり悪かったス。

人を見るめのなさでは定評のある俺でさえ、あ、この人はやばいっしょ、この仕事はしない方がいいに違いない！　と俺の妖怪アンテナはピンピンに立っていたんですが、よく見たら寝ぐせで髪の毛が立っていただけかもしれません。

後々たすけられるわけでが。

そういうわけでハセクラさんをSCEに入社を許した人事の人と、俺の眼力勝負は、SCEさんの勝ちだった。

で、そうです、ハセクラ氏とあって、パラッパのすげえおおざっぱな企画の話をされたんですね。その時点でも僕はやる気ゼロで、っていうか、その話を聞いて、

「なんだよー！　またかよー！」

と思ったんです。

というのも、この時期、僕のところに他に２本企画の相談をされていて、偶然にもその２本とも、「子供にもできる音楽もの。とくにリズム」っていうような内容だったんですね。しかも、両方ともなんかわりと安易な企画だったんです。

なので、この企画をとりあえず言葉で説明きいた限りでは、「ふーん」というか「どんより」というかそういう感じだった。まだ。

んが、ハセクラくんが、「えっと、説明してもわからないと思うんで」とか言って、その時点までで進んでいた試作やら断片を見せてくれた。

それはとても興味深い内容だったんですね。

面白さの原形みたいなものが転がっていた。

と同時に、これがとっても面白くなっていく姿も、反対にダメ化していく姿も想像できるものだった。っつーことはつまり、僕がやるべき仕事もクッキリしてた。そして一緒にオシゴトすることにしたわけです。

実際の作業がどんな風に進んでいって、どのように新しくって、どのへんがダメで、どれくらいオッケーなものだったのかは、ワタクシがインタビュアーとなって行った各スタッフのインタビューを読んでいただきたいと思います。

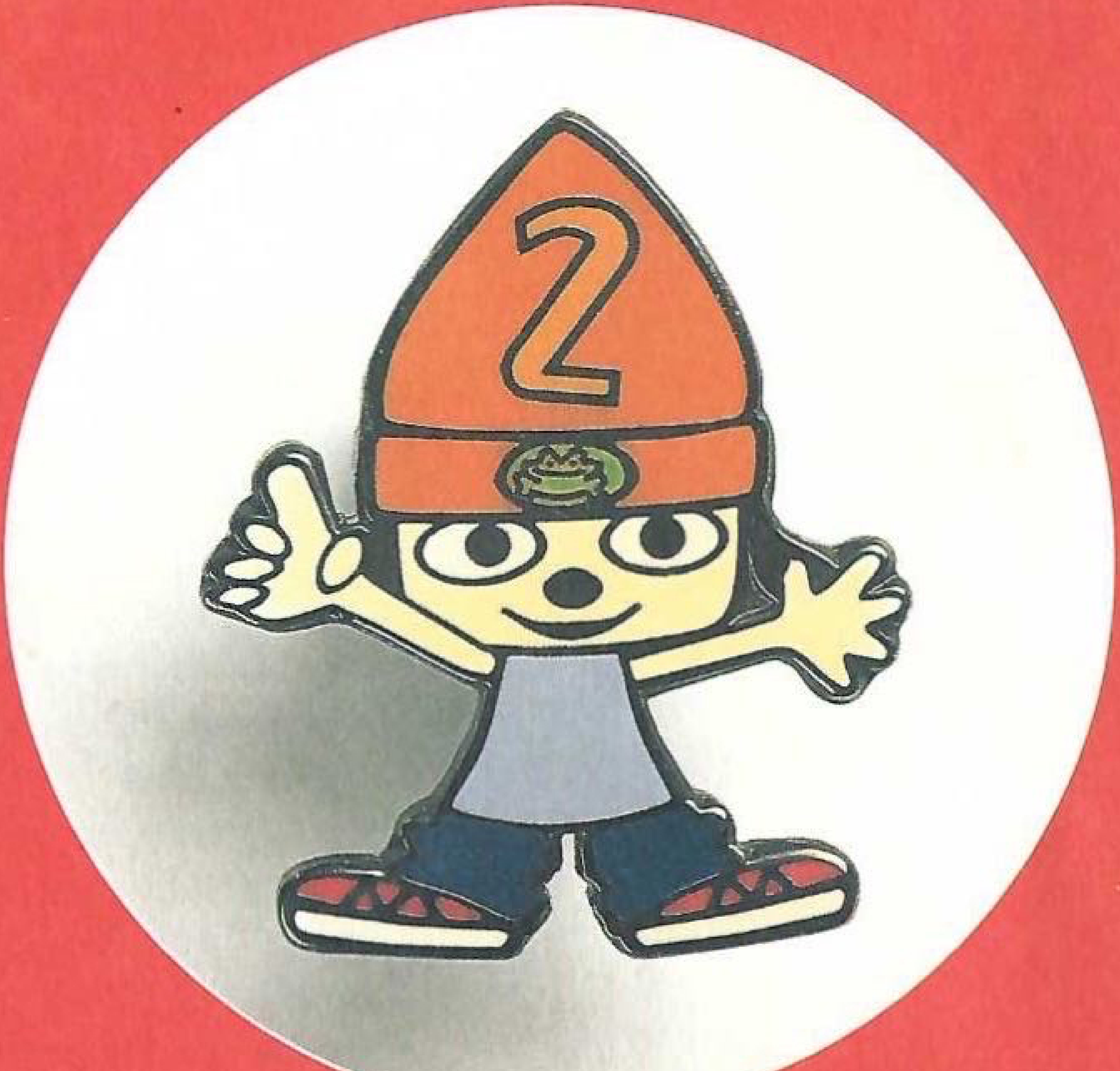
あと、編集後記っぽくなってしまいますが、この本をナイスな感じでデザインしてくれた浅生ハルミンさんとか、辛抱強く付き合ってくれた双葉社の谷水くんとか、谷水さんとか、谷水様に感謝したいと思います。

伊藤ガビン／Gabin Ito
編集者、ゲームデザイナー。
パラッパラッパーではシナリオを担当。
遅筆。

パラッパ２（仮）制作快調！

伝え聞くところではパラッパ２の制作が快調で快調でたまらん感じだとか！　ほんとか！
画面は『パラッパラッパー』に登場する『パラッパ2』の予告シーン

'９８年のお正月の寒ぶーい日だった。
東京は赤坂ブリッツで行われたパラッパ１００万本突破記念パーティの壇上で松浦雅也氏は言った。
「パラッパ２もやってます。楽しみにしててください」
　外は東京には珍しいくらい大量の雪が降っていた。そうなのか！　やってんだパラッパ２！　楽しみっすな！　本当はどんな内容なんだろう！　聞いてみよう！　と思ったけど、本当はこれを書いているワタクシ伊藤は知ってるっちゅうか作ってんですけど、なかなかどうして書けることがないなあ、と思う。ここはライター稼業気分を盛り上げてスクープをば、と思うのだが、いかんせん書けることが本当にないですわ。
　どうして書けないのか？
　内容なんてね、別にとりたてて隠すようなものじゃないんですよ、知られたところで、誰がパクッたりする？　しないよなあ。パクりようがないものなあ。たとえばゲームシステムをパクッたところで、ロドニーのグラフィックと松浦さんの音楽を持っていかなければ、まるで違うゲームになってしまうものなあ。じゃあなぜ書けないのか？　これはですね、ここまでスタッフのインタビューを読んできた人ならわかると思うのだが、要するに発売のその日まで、どういうゲームになるのかわかんないんですよ。だってそういう作り方してるんだもの。だから、書けないんですよ、本当に確実なことしか。
　その確実なことといっても、
・たぶんサッカーゲームではない。
・たぶん格闘ゲームではない。
・たぶんパラッパは８頭身になったりしてない。
　とかそんな程度なんですよ。
　あ、でも８頭身も捨て難いですな！
　やばい！
　８頭身にしようかな！
　とか、そんな調子で変わっちまうんで、ちょっと書きようがないですな。
　とはいえ、まったく何にもないのもアレなので、少しだけ。
・写真を見てください。バッジを作ってみました。パラッパ２のスタッフ用ですね。
これを見るかぎり、「なんか帽子がオレンジ色かも」、「ほー、今度のパラッパはアタマに２って書いてあるのか！」とか思ってしまいますが、そういうこっちゃねえです。
　そういうわけで、なんか出せるネタないっすかねえ、松浦さん。
松浦：うーん。
伊藤：ＸＸＸとかはどっすかねえ？



松浦：それまだどうなるかわからないんじゃないかなあ。

伊藤：△△△とか、そのままいきそうでしょう？

松浦：でも容量的に入りきらないかもしれないし。

伊藤：ステージ１でＸＸＸが□□□するときの名前とか？

松浦：それはそれでまた…。

という会話が小１時間続いた。そして、

松浦：ああ、じゃああのさ、牛がさ、牛乳絞るってさ、入れておく入れ物あるじゃん、あれ、あれとかどう？

伊藤：それ、全然関係ないし、わかんないっしょ！

松浦：失礼しました～。まあ、みなさんのご期待に沿えるように作ってますって書いておいてくださいよ。

伊藤：お！　それは大ヒントじゃないですか！

松浦：え？　どこが？

そんなわけで、２の内容については深読みしたい人は勝手に深読みしてください。

たぶん戦国シミュレーションではないです。

パラッパラッパー公式ガイドブック

発行者　井上功夫
発行所　株式会社双葉社
〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28
振替　00180-6-117299
印刷所　三晃印刷株式会社

staff

編著／伊藤ガビン（ボストーク）
編集／谷水輝久（双葉社・企画編集部）
アートディレクション／浅生ハルミン
写真撮影／中西隆良
イラスト／白根ゆたんぽ　寺田克也　ヒロ杉山
池松江美（ボストーク）
小説／狗飼恭子
ぬいぐるみ制作／MAKIKO
フィギュア制作／オリオン太郎
ケーキ制作／謝琳
アップリケ制作／浅生ハルミン
協力／（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント（株）七音社
（株）ソニー・クリエイティブプロダクツ
（株）インターリンク・プランニング　ボストーク（株）　RYU
中野美香　Pハウス　常心門空手 悟空道場

©1996 Sony Computer Entertainment Inc.
© Rodney A. Greenblat/Interlink
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"パラッパラッパー"および"PARAPPA THE RAPPER"
は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©Futabasha Printed in Japan　ISBN4-575-16091-1 C0076

●乱丁本・落丁本はお取り替えいたします。
●ゲームの内容についての電話による問い合わせは、
いっさい受け付けておりません。ご了承下さい。
●本書の全部または一部を無断で複写複製することは、
著作権法上の例外を除き、禁じられています。
●定価・発行日はカバーに表示してあります。

ミシン線から開くと
きれいにはがせます

PARAPPA STICKER

© Rodney A. Greenblat/Interlink

●本書の全部または一部を無断で複写複製することは、
著作権法上の例外を除き、禁じられています。
●定価・発行日はカバーに表示してあります。

PaRappa The Rapper

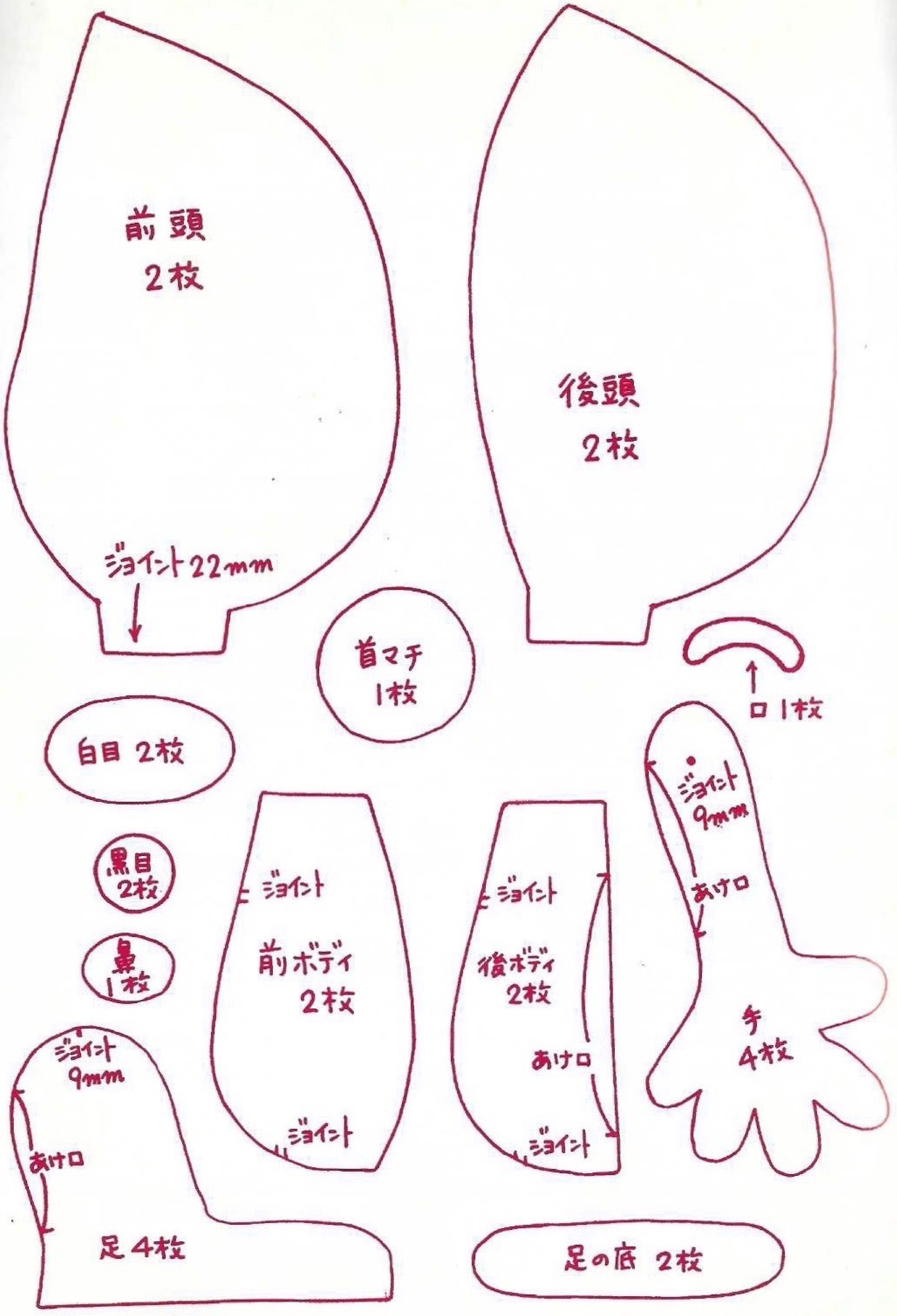
パラッパ ラッパー ™

SIDE

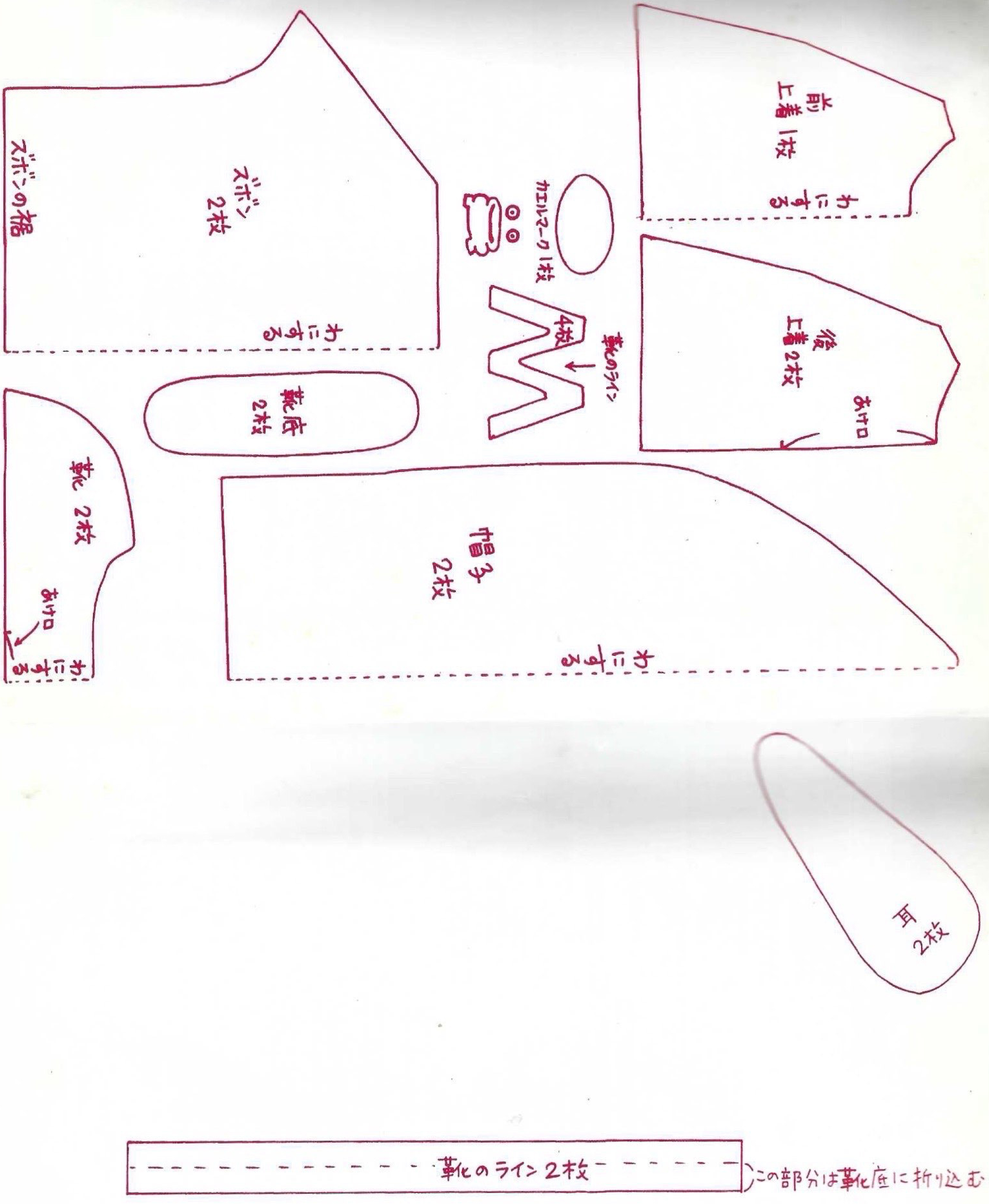
FRONT

Kick Punch Chop!
Block Duck Jump!

©1996 Sony Computer Entertainment Inc. © Rodney A. Greenblat/Interlink
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"パラッパラッパー"および"PARAPPA THE RAPPER"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



前頭
2枚
ジョイント22mm
後頭
2枚
首マチ
1枚
口 1枚
白目 2枚
黒目
2枚
鼻
1枚
ジョイント
前ボディ
2枚
ジョイント
ジョイント
後ボディ
2枚
あけ口
ジョイント
ジョイント
9mm
あけ口
手
4枚
ジョイント
9mm
あけ口
足 4枚
足の底 2枚


ズボンの裾
ズボン 2枚
わにする
カエルマーク1枚
靴のライン 4枚
前上着 1枚
わにする
後上着 2枚
あけ口
靴底 2枚
靴 2枚
あけ口
わにする
帽子 2枚
わにする
耳 2枚
靴のライン 2枚
この部分は靴底に折り込む